

Dreamcast™



Dreamcast.

SKIES OF ARCADIA™



OVERWORKS™

SEGA

EPILEPSY WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system or allowing your children to use it. A responsible adult should go through with any minors, the operator instructions of the Dreamcast before allowing play to take place. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy, or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

For your health

- Sit away from the television screen, as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 6,5 feet (about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing any video game.

GETTING STARTED

This GD-ROM can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play this GD-Rom on any other CD player - doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System Instruction manual. Plug in Control pad 1. For 2-4 player games, plug in pads 2-4 also.
2. Place the Dreamcast GD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Dreamcast logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press A, B, X, Y and Start simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to return to the Dreamcast control panel.
5. If you turn on the power without inserting a GD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast GD-ROM in the unit and the game will automatically boot up.

Important: Your Dreamcast GD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Dreamcast System has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

HANDLING YOUR DREAMCAST GD-ROM

- The Dreamcast GD-ROM is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Be sure to keep the surface of the GD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Precautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie die Gebrauchsanweisung und insbesondere diesen Abschnitt, bevor Sie dieses Videospielsystem benutzen oder Ihren Kindern erlauben, es zu benutzen. Ein Erziehungsberechtigter sollte mit Minderjährigen die Bedienungsanleitung durchgehen, bevor diese zu spielen anfangen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Für Ihre Gesundheit

- Setzen Sie sich so weit vom Fernsehbildschirm weg, wie es die Kabel der Konsole gestatten (etwa 2 Meter).
- Das Spiel sollte bevorzugt auf einem kleinen Bildschirm gespielt werden.
- Spielen Sie möglichst nicht, wenn sie müde sind oder nicht ausreichend geschlafen haben.
- Stellen Sie sicher, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Halten Sie beim Spielen mindestens eine Pause von 10 Minuten pro Stunde ein.

DREAMCAST STARTEN:

Diese GD-ROM kann nur mit dem Dreamcast-System abgespielt werden. Versuchen Sie nicht, die GD-ROM auf einem anderen CD-Gerät abzuspielen – Kopfhörer und Lautsprecher können dabei beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr Dreamcast-System an und folgen Sie dabei der Anleitung in Ihrem Dreamcast-Handbuch. Schließen Sie Controller 1 an. Bei Spielen für zwei oder mehrere Spieler schließen Sie zusätzlich Controller 2 bis 4 (optional erhältlich) ein.
2. Legen Sie die Dreamcast-GD-ROM mit dem Aufdruck nach oben in die Vertiefung der CD-Schublade und schließen Sie den Deckel.
3. Drücken Sie den Power-Knopf, um das Spiel zu laden. Das Spiel startet, nachdem das Dreamcast-Logo auf dem Bildschirm erscheint. Wenn nichts erscheint, schalten Sie das System ab und überprüfen Sie, ob es korrekt angeschlossen ist.
4. Wenn Sie das Spiel zwischendurch anhalten wollen oder wenn das Spiel endet und Sie neu starten möchten, drücken Sie A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Titelbild zurückzukehren. Drücken Sie erneut A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Dreamcast-Systembildschirm zurückzukehren.
5. Wenn Sie den Strom einschalten, ohne eine GD einzulegen, erscheint der Dreamcast-Systembildschirm. Wenn Sie ein Spiel beginnen möchten, legen Sie die Dreamcast-GD-ROM in die Einheit ein; das Spiel wird automatisch geladen.

WICHTIG: Ihre Dreamcast-GD-ROM enthält einen Sicherheitscode, der es möglich macht, daß die GD gelesen wird. Halten Sie die GD möglichst sauber und behandeln Sie sie vorsichtig. Wenn Ihr Dreamcast-System Schwierigkeiten beim Lesen der GD hat, nehmen Sie diese heraus und reinigen Sie sie vorsichtig. Beginnen Sie dabei in der Mitte der GD und wischen Sie direkt von der Mitte aus zur Außenkante.

BEHANDLUNG DER DREAMCAST-GD-ROM

- Die Dreamcast-GD-ROM ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem Dreamcast-System bestimmt.
- Halten Sie die Oberfläche der GD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie sie nie in der prallen Sonne oder in der Nähe der Heizung oder einer anderen Wärmequelle liegen.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Antes de usar este sistema de videojuegos o dejar que sus hijos lo utilicen, lea el manual, y en particular este párrafo. Por motivos de responsabilidad, se recomienda a los adultos que examinen las instrucciones de funcionamiento de la consola Dreamcast en compañía de los menores antes de permitirles jugar. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

Precauciones a tener en cuenta durante el funcionamiento

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como le permita la longitud del cable. Le aconsejamos que se siente al menos a dos metros de distancia de la pantalla de televisión.
- Es preferible jugar a este juego en una pantalla pequeña de televisión.
- Evite jugar si se siente cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando está bien iluminada.
- Descanse al menos 10 minutos por cada hora de juego.

INICIO

Este GD-ROM solamente se puede usar con el sistema Dreamcast. No intente ejecutar este GD-ROM en ningún otro reproductor de CD; hacerlo podría ocasionar daños a los auriculares o altavoces.

1. Para conectar el sistema Dreamcast, siga los pasos del manual de instrucciones Dreamcast. Conecte el mando de control 1. En los juegos donde participen de dos a cuatro jugadores, conecte también los mandos 2 a 4.
2. Coloque el GD-ROM Dreamcast con la etiqueta hacia arriba en la bandeja de la unidad de disco y cierre la cubierta.
3. Pulse el botón Power para cargar el juego. El juego dará comienzo después de que aparezca la pantalla del logotipo de Dreamcast. Si no aparece nada, apague el sistema y compruebe que está conectado correctamente.
4. Si desea detener un juego en ejecución o si el juego termina y desea reiniciarlo, pulse simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para acceder a la pantalla de inicio del juego. Pulse de nuevo simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para volver a la pantalla de Menú Principal de la consola Dreamcast.
5. Si enciende la consola sin haber introducido un GD, aparecerá el Menú Principal de la consola Dreamcast. Si desea jugar, coloque el GD-ROM Dreamcast en la unidad de disco y el juego se iniciará automáticamente.

Importante: El GD-ROM Dreamcast contiene un código de seguridad que permite su lectura. Asegúrese de que el disco está limpio y manéjelo con cuidado. Si surgen problemas en la lectura del disco, retírelo y límpielo con cuidado, realizando un movimiento radial desde el centro hasta el borde del disco.

MANEJO DEL GD-ROM DREAMCAST

- El GD-ROM Dreamcast está destinado a ser empleado exclusivamente con el sistema Dreamcast.
- Compruebe que la superficie del GD-ROM no tiene polvo o arañazos.
- No lo deje expuesto a la luz directa del sol o cerca de un radiador u otras fuentes de calor.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Si prega di leggere attentamente l'intero manuale e questo paragrafo in particolare, prima di usare questo sistema di videogiochi o permettere ai vostri figli di utilizzarlo. Tutti i minorenni dovrebbero essere comunque assistiti da un adulto responsabile nella lettura dettagliata delle istruzioni per l'uso di Dreamcast, prima di iniziare a giocare con l'apparecchio. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, o qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Per la vostra Salute

- Sedetevi lontano dallo schermo del televisore, utilizzando l'intera lunghezza dei cavi della Console.
- Vi consigliamo di sedervi almeno a 2 metri di distanza dallo schermo del televisore.
- Se possibile, visualizzare il gioco su uno schermo televisivo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco.
- Accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 minuti ogni ora durante i videogiochi.

COME INIZIARE

Questo GD-ROM può essere usato esclusivamente con il Dreamcast System. Non tentare di usare il GD-Rom su lettori CD di diverso tipo - in caso contrario si rischia di danneggiare cuffie e diffusori audio.

1. Impostare il sistema Dreamcast in base alle istruzioni date nel manuale di Istruzioni in dotazione con il vostro Dreamcast System. Inserire il Controller 1. In presenza di 2-4 giocatori, inserire anche i Controller 2-4.
2. Inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'apposita rientranza all'interno del vano disco per CD, con il lato etichettato rivolto verso l'alto. Ora chiudere il coperchio vano disco.
3. Premere il Tasto Power (Alimentazione) per caricare il gioco. Il gioco prende il via dopo la schermata con il logo Dreamcast. Se sullo schermo non appare nulla, spegnere il sistema e controllare di averlo predisposto correttamente.
4. Se desiderate fermare un gioco in fase di svolgimento, oppure se il gioco finisce e voi volete ricominciare, premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) per tornare alla schermata col titolo del gioco. Premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) ancora una volta per tornare al pannello di controllo di Dreamcast.
5. Se accendete la corrente senza inserire il GD, su schermo appare il pannello di controllo di Dreamcast. Se desiderate iniziare un gioco, inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'unità. Ora il gioco si carica in modo automatico.

Importante: Il vostro GD-ROM Dreamcast contiene un codice di sicurezza che permette la lettura del disco. Tenere il disco sempre pulito e maneggiarlo con cura. Se il Dreamcast System ha difficoltà a leggere il disco, estrarre il disco e passarlo attentamente con un panno, partendo dal centro e proseguendo in linea retta verso i bordi.

COME MANEGGIARE IL GD-ROM DI DREAMCAST

- Il GD-ROM di Dreamcast è realizzato esclusivamente per uso sul Dreamcast System.
- Cercare di non sporcare né graffiare la superficie del GD-ROM.
- Non lasciare il disco esposto alla luce diretta del sole o vicino ad un termosifone o ad altre sorgenti di calore.

AVISO DE EPILEPSIA

Queira ler o manual e especialmente este parágrafo, antes de usar o sistema de jogos de vídeo ou de deixar os seus filhos usá-lo. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores/jovens as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema. Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epilético. Certas condições podem induzir sintomas epiléticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe **IMEDIATAMENTE** de jogar e consulte o seu médico.

Para a Sua Saúde

- Aconselhamos que se sente a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão.
- De preferência, o jogo deve ser exibido num ecrã de televisão pequeno.
- Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada.
- Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

COMO PRINCIPIAR

Este GD-ROM só pode ser usado com o Sistema Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer unidade de CD - se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes.

1. Monte o seu sistema Dreamcast seguindo as instruções no seu Manual de Instruções do Sistema Dreamcast. Ligue o comando 1. Para os jogos de 2-4 jogadores, ligue também os comandos 2-4.
2. Coloque o GD-ROM Dreamcast, com o rótulo voltado para cima, no leitor de CD e feche a tampa.
3. Pressione o Botão de Energia (Power Button) para carregar o jogo. O jogo começa após o ecrã do logotipo Dreamcast aparecer. Se nada aparecer, DESLIGUE o sistema e certifique-se de que está bem montado.
4. Se desejar parar o jogo que estiver a ser exibido ou o jogo terminar e você desejar recomeçar, pressione A, B, X, Y e Start simultaneamente para voltar para o ecrã do título do jogo. Pressione A, B, X, Y e Start simultaneamente outra vez para voltar para o painel de comando Dreamcast.
5. Se ligar a energia sem introduzir um GD, o painel de comando Dreamcast aparecerá. Se desejar jogar um jogo, coloque o GD-ROM Dreamcast na unidade e o jogo carregará automaticamente.

Importante: O seu GD-ROM Dreamcast contém um código de segurança que ajuda o disco a ser lido. O disco deve ser mantido limpo e manuseado com cuidado. Se o seu Sistema Dreamcast tiver problemas em ler o disco, retire o disco e limpe-o cuidadosamente, começando do centro do disco e limpando para fora na direcção da extremidade.

COMO MANUSEAR O SEU GD-ROM DREAMCAST

- O GD-ROM Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente com o Sistema Dreamcast.
- Certifique-se de que a superfície do GD-ROM é mantida limpa e sem riscos.
- Não o deixe à luz directa do sol ou perto de um radiador ou de outra fonte de calor.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Lees de handleiding en met name deze alinea door voordat u dit videospelletjessysteem gebruikt of uw kinderen toestaat het te gebruiken. Een verantwoordelijke volwassene dient de bedieningsinstructies van de Dreamcast door te nemen met minderjarigen voordat hen wordt toegestaan met het spel te beginnen. Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen. Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiprekkingen.

Omwille van uw Gezondheid

- Ga op afstand van het televisiescherm zitten, zo ver als de lengte van de Controller kabel dat toestaat. Wij raden u aan minstens 2 meter van het televisiescherm af te zitten.
- Speel het spelletje het liefst op een klein televisiescherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.

VAN START GAAN

Deze GD-ROM mag alleen met het Dreamcast Systeem worden gebruikt. Probeer niet om deze GD-ROM op een andere CD speler te spelen – hierdoor kunnen uw hoofdtelefoon en speakers namelijk beschadigd worden.

1. Zet uw Dreamcast systeem op door de instructies in uw Dreamcast Systeem handleiding op te volgen. Steek Control pad 1 in. Steek voor spelletjes met 2-4 spelers tevens pads 2-4 in.
2. Plaats de Dreamcast GD-ROM met het label naar boven in de uitholling van het CD laadje en doe het dekseltje dicht.
3. Druk op de Power knop om het spelletje te laden. Het spelletje begint na het Dreamcast logo scherm. Als er niets verschijnt, zet het systeem dan UIT en zorg ervoor dat het juist is opgezet.
4. Als u een spelletje dat in uitvoer is wilt stopzetten of het spelletje loopt ten einde en u wilt het weer opstarten, druk dan tegelijkertijd op A, B, X, Y en Start om naar het spelletjestitelscherm terug te keren. Druk nogmaals tegelijkertijd op A, B, X, Y en Start om naar het Dreamcast bedieningspaneel terug te keren.
5. Als u inschakelt zonder een GD in te steken, verschijnt het Dreamcast bedieningspaneel. Als u een spelletje wilt spelen, plaats de Dreamcast GD-ROM dan in het apparaat en het spelletje zal automatisch worden geboot.

Belangrijk: Uw Dreamcast GD-ROM bevat een beveiligingscode die het mogelijk maakt om de disc te lezen. Zorg ervoor dat de disc wordt schoongehouden en ga er voorzichtig mee om. Als uw Dreamcast Systeem moeite heeft met het lezen van de disc, verwijder de disc dan en veeg hem zorgvuldig af, waarbij u in het midden van de disc begint en naar de rand toe afveegt.

OMGAAN MET UW DREAMCAST GD-ROM

- De Dreamcast GD-ROM is bedoeld voor exclusief gebruik met het Dreamcast Systeem.
- Zorg ervoor dat de oppervlakte van de GD-ROM vrij is van vuil en krassen.
- Laat hem niet in direct zonlicht of in de buurt van een radiator of andere warmtebron staan.

EPILEPSIVARNING

Läs handboken och i synnerhet detta avsnitt innan du använder detta videospel eller tillåter ditt barn använda spelet. En ansvarfull vuxen person bör gå igenom användarinstruktionerna för Dreamcast-spelet med minderåriga innan de tillåts att spela. Vissa personer har större benägenhet för epileptiska anfall eller medvetlöshet när de utsätts för snabbt blinkande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Sådana personer kan få anfall när de ser vissa TV-bilder eller när de spelar vissa videospel. Detta kan hända även om personen aldrig tidigare har haft epilepsi eller ett epileptiskt anfall. Om du eller någon i din familj har haft symtom kopplade till epilepsi (anfall eller medvetlöshet) i samband med blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan apparaten används. Vi rekommenderar att föräldrar övervakar barn som spelar videospel. Om du eller dina barn upplever något av följande symtom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, medvetlöshet, förvirring eller ofrivilliga rörelser eller spasmer, ska du de OMEDELBART sluta använda apparaten och uppsöka en läkare.

För din hälsa

- Sitt långt ifrån TV:n, så långt som konsolens kabel tillåter. Vi rekommenderar att du sitter minst 2 meter från TV-skärmen.
- Spelet skall helst spelas på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit för lite.
- Se till att rummet har tillräcklig belysning.
- Vila minst 10 minuter för varje timme du spelar, oavsett vilket spel du använder.

STARTA SPELET

Denna GD-ROM-skiva kan endast användas med Dreamcast-System. Försök inte att använda denna GD-Rom-skiva på en annan CD-spelare - detta kan skada hörlurar och högtalare.

1. Installera ditt Dreamcast-system genom att följa instruktionerna i handboken för Dreamcast-System. Anslut Control pad 1. För spel med 2-4 spelare, anslut även pads 2-4.
2. Placera Dreamcast GD-ROM, med etiketten upp, i CD-spelaren och stäng luckan.
3. Tryck på Power för att ladda spelet. Spelet startar efter att Dreamcast logon har visats. Om ingenting händer, tryck på OFF och se till att inställningen är korrekt.
4. Om du önskar avsluta ett pågående spel eller om spelet slutar och du vill börja om, tryck ner A, B, X, Y och Start samtidigt för att återvända till spelets startbild. För att återvända till Dreamcasts kontrollpanel, tryck återigen ner A, B, X, Y och Start samtidigt.
5. Om du trycker på Power utan att föra in en GD visas Dreamcasts kontrollpanel. Om du vill spela ett spel, placera Dreamcast GD-ROM i enheten så startar spelet automatiskt.

OBS: På din Dreamcast GD-ROM finns en säkerhetskod som gör det möjligt för skivan att läsas av. Se till att skivan alltid är ren och hanteras varsamt. Om ditt Dreamcast-System har svårt att läsa av skivan, ta ut den och torka försiktigt av den genom att börja från mitten och torka rakt ut mot skivans kant.

HANTERING AV DREAMCAST GD-ROM

- Dreamcast GD-ROM är avsedd att uteslutande användas med Dreamcast-Systemet.
- Se till att GD-ROM-skivans yta inte blir smutsig eller repas.
- Låt den inte ligga i direkt solljus eller nära ett element eller andra värmekällor.

EPILEPSIADVARSEL

Læs venligst hele brugervejledningen og især dette afsnit før brug af dette videospilsystem, eller før børn får lov til at bruge det. En ansvarlig voksen bør altid gennemgå alle betjeningsinstruktionerne til Dreamcast-enheden med børn, før de får lov til at spille. Nogle mennesker oplever somme tider epileptiske anfald eller mister bevidstheden, når de udsættes for blinkende lys eller lysmønstre i hverdagen. Disse mennesker kan få et epileptisk anfald, mens de ser visse tv-billeder eller spiller visse videospil. Dette kan ske, også selvom vedkommende ikke tidligere er blevet diagnosticeret som epileptiker eller aldrig har haft et epileptisk anfald. Visse helbredstilstande kan fremkalde uopdagede epileptiske symptomer, selv hos personer, som ikke tidligere har fået diagnosticeret epilepsi eller haft et epileptisk anfald. Hvis du eller nogen i din familie nogen sinde har haft epileptiske symptomer (anfald eller mistet bevidstheden) som følge af blinkende lys, er det vigtigt at søge læge før brug af spillet. Det tilrådes, at forældre overvåger børns brug af videospil. Hvis et barn oplever nogen af følgende symptomer, skal brug af spillet STRAKS ophøre, og man skal søge lægehjælp: svimmelhed, sløret syn, øjen- eller muskeltrækninger, besvimmelse, desorientering, enhver form for ukontrolleret bevægelse eller krampetrækning.

Skån dig selv ved at

- Sidde i god afstand fra tv-skærmen, og helst så langt som kablet til styreenheden tilladte. Det anbefales at sidde mindst 2 m fra tv-skærmen.
- Spille spillet på en lille tv-skærm så vidt muligt.
- Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har sovet ret meget.
- Sørg for, at lyset i rummet, hvor du spiller, er godt.
- Tag mindst 10 minutters pause pr. times videospil.

SÅDAN KOMMER DU I GANG

Denne GD-ROM kan kun bruges med Dreamcast-systemet. Forsøg ikke at afspille denne GD-ROM i nogen anden CD-afspiller, da dette kan beskadige hovedtelefoner og højttalere.

1. Forbered Dreamcast-systemet som beskrevet i brugervejledningen til systemet. Tilslut styreenhed 1. Hvis der er 2-4 spillere, tilsluttes også styreenhed 2-4.
2. Sæt GD-ROM'en i skålen i Dreamcast-systemets CD-bakke med mærkaten opad, og luk låget.
3. Tryk på tænd-knappen for at indlæse spillet. Spillet startes efter Dreamcast-logoskærmen. Hvis der ikke vises noget på skærmen, skal du slukke systemet og sikre dig, at alt er korrekt tilsluttet.
4. Hvis du vil stoppe et spil, som er i gang, eller hvis spillet stopper, og du vil fortsætte, skal du trykke på A, B, X, Y og Start samtidig for at vende tilbage til spillet titelskærm. Tryk igen på A, B, X, Y og Start samtidig for at vende tilbage til Dreamcast-styrepanelet.
5. Hvis du tænder for strømmen uden at sætte en GD i, vises Dreamcast-styrepanelet. Hvis du vil spille et spil, skal du sætte Dreamcast-GD-ROM'en i enheden, hvorefter spillet starter automatisk.

Vigtigt: Din Dreamcast-GD-ROM indeholder en sikkerhedskode, som gør det muligt at aflæse disken. Sørg for, at disken altid er ren, og håndtér den forsigtigt. Hvis dit Dreamcast-system har problemer med at læse disken, skal du tage den ud og tørre den forsigtigt af fra midten og direkte ud mod kanten.

HÅNDBTERING AF DIN DREAMCAST-GD-ROM

- Dreamcast-GD-ROM'en er udelukkende beregnet til brug med Dreamcast-systemet.
- Sørg for at holde GD-ROM-diskens overflade fri for smuds og ridser.
- Efterlad ikke GD-ROM'en i direkte solly eller i nærheden af en radiator eller andre varmekilder.

EPILEPSIADVARSEL

Les manualen, og særlig dette avsnittet, før du eller dine barn begynner å bruke dette tv-spillsystemet. En ansvarlig voksen bør gjennomgå styringsinstruksjonene med barn før de får lov til å spille. Enkelte mennesker kan få epileptiske anfall eller besvime, når de utsettes for blinkende lys eller lysmønstre. De kan få anfall når de ser visse typer tv-bilder eller spiller visse tv-spill. Dette kan skje selv om vedkommende ikke har hatt epileptiske anfall tidligere. Enkelte tilstander kan fremkalle latente epileptiske symptomer hos personer som ikke tidligere har hatt anfall eller epilepsi. Hvis du, eller noen andre i familien din har opplevd epileptiske symptomer (anfall eller besvimelser) i forbindelse med blinkende lys, bør du kontakte en lege før du begynner å spille. Vi anbefaler at foreldre kontrollerer barnas bruk av tv-spill. Hvis du eller barnet ditt opplever ett eller flere av disse symptomene; svimmelhet, uskarpt syn, øye- eller muskeltrekninger, besvimelser, ufrivillige bevegelser eller krampetrekninger, må du avbryte spillet UMIDDELBART og kontakte lege.

Beskytt helsen:

- Sitt så langt unna tv-skjermen som ledningen til håndkontrollen tillater. Vi anbefaler at du sitter minst 2 meter unna skjermen.
- Spillet skal fortrinnsvis foregå på en liten skjerm.
- Ikke spill hvis du er sliten eller mangler søvn.
- Påse at rommet der du spiller, er godt opplyst.
- Ta en hvilepause på 10 minutter for hver time du spiller.

OPPSTART

Denne GD-ROMen kan bare brukes med Dreamcast systemet. Ikke prøv å spille den på en annen CD-spiller, da dette kan føre til skader på hodetelefoner og høyttalere.

1. Dreamcast-systemet installeres ved å følge instruksjonene i instruksjonshåndboken. Kople til håndkontroll 1. For spill med 2-4 spillere, koplep du også til håndkontrollene 2-4.
2. Sett inn GD-ROMen med skriftsiden opp. Lukk GD-lokket.
3. Trykk på Power-knappen for å laste spillet. Spillet starter etter at skjermen med Dreamcast-logoen vises. Hvis ingenting vises, slår du av systemet og kontrollerer at det er korrekt installert.
4. Hvis du vil stanse et spill som er i gang, eller spillet er ferdig og du vil starte på nytt, trykker du A, B, X, Y og Start samtidig. Dette bringer deg tilbake til startsidene. Trykk A, B, X, Y og Start på nytt, hvis du vil tilbake til kontrollpanelet.
5. Hvis du starter systemet uten å sette inn en GD, vises kontrollpanelet. Hvis du vil spille, setter du GD-ROMen i enheten, og spillet starter automatisk.

Viktig: GD-ROMen inneholder en sikkerhetskode som gjør at platen kan leses. Pass på at platen er ren, og behandle den forsiktig. Hvis systemet har problemer med å lese fra platen, må du ta den ut og tørke den forsiktig. Tørk fra midten, og utover mot kanten i en rett linje.

BRUK AV DREAMCAST GD-ROMen

- Dreamcast GD-ROMen skal kun brukes med Dreamcast systemet.
- Hold overflaten fri for smuss og riper.
- Ikke la den ligge i sollys, eller nær en radiator eller andre varmekilder.

VAROITUS

Lue tämä käyttöopas ja erityisesti tämä kappale, ennen kuin käytät pelikonsolijärjestelmää tai annat lastesi käyttää sitä. Vastuuntuntoisen aikuisen tulisi käydä Dreamcastin käyttöohjeet läpi yhdessä lasten ja nuorten kanssa ennen pelin aloittamista. Jotkut henkilöt voivat saada epileptisiä kohtauksia tai menettää tajuntansa, kun he altistuvat jokapäiväisessä elämässä välkkyville valoille ja valokuvioille. Tällaiset henkilöt voivat saada kohtauksen, kun he katsovat tietynlaisia televisiokuvia tai pelaavat tietynlaisia videopelejä. Jopa henkilöt, joilla ei aikaisemmin ole ollut todettua epilepsiaa tai epileptisiä kohtauksia, voivat saada kohtauksen altistuessaan tietyille olosuhteille. Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on ollut epilepsiaan liittyviä oireita (kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) välkkyvien valojen takia, ota yhteys lääkäriin ennen pelaamista. Vanhempien tulisi valvoa lastensa pelikonsolin käyttöä. Jos sinulla tai lapsellasi ilmenee oireita, kuten huimausta, näön sumentumista, silmien tai lihasten nykimistä, tajunnan menetystä, sekavuutta, tahdosta riippumattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta pelikonsolin käyttö **VÄLITTÖMÄSTI** ja ota yhteys lääkäriin.

Terveytesi vuoksi:

- Istu vähintään ohjaimen kaapelin pituuden päässä televisioruudusta. Suosittelemme, että välimatkasi television on vähintään kaksi metriä.
- Pelaa peliä mieluiten pienellä televisioruudulla.
- Vältä pelaamista, jos olet väsynyt tai et ole nukkunut tarpeeksi.
- Varmista, että huone, jossa pelaat, on valaistu hyvin.
- Lepää pelattaessa kerran tunnissa vähintään kymmenen minuuttia.

ALOITTAMINEN

Mitä GD-ROM-levyä voi käyttää ainoastaan Dreamcast-järjestelmän kanssa. Älä yritä käyttää GD-Rom-levyä missään muussa CD-soittimessa — tämä voi vahingoittaa kuulokkeita ja kaiuttimia.

1. Asenna Dreamcast-järjestelmä sen käyttöoppaan ohjeiden mukaan. Kytke konsoliin ohjain 1. Jos haluat pelata 2–4 pelaajan pelejä, kytke myös ohjaimet 2–4.
2. Sijoita Dreamcast-GD-ROM etikettipuoli ylöspäin CD-alustalle ja sulje konsolin kansi.
3. Lataa peli painamalla virtakytkintä. Peli alkaa Dreamcastin logoruudun jälkeen. Jos mitään ei tule näkyviin, käännä järjestelmä POIS PÄÄLTÄ ja varmista, että se on asetettu oikein.
4. Jos haluat lopettaa käynnissä olevan pelin tai peli loppuu ja haluat alustustista sen uudelleen, voit palata pelin otsikkoruutuun painamalla samanaikaisesti A-, B-, X-, Y- ja Start-painikkeita. Jos haluat palata Dreamcastin ohjauspaneeliin, paina A-, B-, X-, Y- ja Start-painikkeita uudelleen samanaikaisesti.
5. Jos käynnistät laitteen ilman GD-levyä, näkyviin tulee Dreamcastin ohjauspaneeli. Jos haluat pelata peliä, aseta Dreamcast GD-ROM levy konsoliin, jolloin peli alkaa automaattisesti.

Tärkeää: Dreamcast GD-ROM levy sisältää suojauskoodin, jonka avulla levy luetaan. Pidä levy puhtaana ja käsittele sitä varovasti. Jos Dreamcast-järjestelmällä on vaikeuksia levyn lukemisessa, poista levy konsolista ja pyyhi se varovasti puhtaaksi. Aloita levyn pyyhkiminen sen keskeltä ja pyyhi suoraan levyn reunaa kohti.

DREAMCAST GD-ROM -LEVYN KÄSITTELEMINEN

- Dreamcast GD-ROM -levyä voi käyttää vain Dreamcast-järjestelmässä.
- Varo, että GD-ROM-levyn pinta ei likaannu tai naarmuunnu.
- Älä jätä levyä suoraan auringonvaloon tai patterin tai muun lämpölähteen lähelle.

ADVÖRUN VARDANDI FLOGAVEIKI.

Góðfúslega lesið handbókina og þá sérstaklega þessa málsgrein áður en þið notið þennan myndbandsleik eða leyfið börnunum ykkar að nota hann. Aþbyrgur fullorðinn aðili ætti að fara yfir notkunarreglur Dreamcast með börnunum og unglingum áður en heimilað er að leika. Sumt fólk er næmt fyrir flogaveikisköstum eða kann að missa meðvitund þegar að því er beint vissum leifturljósum eða ljósbrigðum hversdagslífsins. Kann það að fá kast þegar það horfir á vissar sjónvarpsmyndir eða myndbandsleiki. Þetta getur komið fyrir jafnvel þótt ekki sé vitað um neina sjúkdómssögu flogaveiki eða flogaveikisköst. Viss skilyrði kunna að leiða til áður óþekktra flogaveikiseinkenna jafnvel hjá folki, sem ekki hefur fengið þau áður. Ef þið eða einhverjir innan fjölskyldunnar hafið einhvern tíma haft flogaveikiseinkenni (köst eða meðvitundarleysi) vegna leifturljósa ber að afla læknisráða áður en leikið er. Við ráðleggjum foreldrum að fylgjast með notkun barna sinna á myndbandsleikjum. TAFARLAUST ber að hætta leik og leita til læknis ef vart verður einhverra eftirfarandi sjúkdómseinkenna: svima, sjóndepru, vipru augna eða vöðva, meðvitundarleysis, áttamissis, hverskyns óeðlilegra hreyfinga eða krampa.

Heilsunnar vegna ber að gera eftirfarandi

- sitja jafn langt frá sjónvarpsskjánum og lengd stjórnkapalsins leyfir,
- helst ætti leikurinn að fara fram á litlum sjónvarpsskjá,
- forðast að leika ef þið eruð þreytt eða hafið ekki sofið lengi,
- ganga úr skugga um að herbergið þar sem leikið er sé vel lýst,
- hvílast a.m.k. 10 mínútur á klukkustund þegar verið er í myndbandsleikjum.

GANGSETNING.

GD-ROM (lesminni) þetta er eingöngu hægt að nota með Dreamcast kerfinu. Reyndið ekki að nota það á neinum öðrum geislaspilara því það gæti skemmt heyrnartólin og hátalarana.

1. Setjið Dreamcast kerfið upp eins og segir í notkunarreglum handbókarinnar. Tengjið stýringu 1. Þegar 2-4 spila þarf einnig að tengja stýringar 2-4.
2. Setjið Dreamcast GD-ROM með miðanum upp ofan í geisladiskahólfíð og lokið.
3. Ýtið á Power-hnappinn til að virkja leikinn. Dreamcast skjárin birtist og síðan hefst leikurinn. Ef ekkert gerist skilökka á kerfinu (OFF) og ganga úr skugga um að það sé rétt sett upp.
4. Ef óskað er eftir að stöðva leik meðan hann er í gangi eða leik lýkur og þið viljið gangsetja hann á ný skal ýta samtímis á A,B,X,Y og Start (Byrja) til að fara aftur á titilskjá leiksins. Ýtið aftur samtímis á A,B,X,Y og Start til að fara aftur á stjórnskjá Dreamcast.
5. Ef þið setjið í samband án þess að koma GD fyrir birtist Dreamcast stjórnskjárin. Ef þið viljið leika þarf að setja Dreamcast GD-ROM í tækið og leikurinn resist sjálfkrafa.

Áriðandi: Dreamcast GD-ROM er með öryggiskóta sem gerir það að verkum að hægt er að lesa diskinn. Gætið þess að halda disknum hreinum og meðhöndla hann varlega. Ef Dreamcast kerfið á í erfiðleikum með að lesa diskinn skal fjarlægja diskinn og þurrka hann vandlega, byrja frá miðjum disknum og þurrka beint út að kantinum.

MEDHÖNDLUN DREAMCAST GD-ROM.

- Dreamcast GD-ROM er eingöngu ætlað til afnota með Dreamcast kerfinu.
- Gangið úr skugga um að yfirborð GD-ROM sé laust við óhreindindi og rispur.
- Látið GD-ROM ekki vera þar sem sól skín beint eða nærri ofni eða hita.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΕΠΙΛΗΨΙΑ

Παρακαλώ διαβάστε τις οδηγίες και ειδικά αυτή την παράγραφο, πριν χρησιμοποιήσετε αυτό το σύστημα παιχνιδιολογικής ή επιτρέψετε στα παιδιά σας να το χρησιμοποιήσουν. Ο υπεύθυνος ενήλικος οφείλει να μεταφέρει σε κάθε ανήλικο τις οδηγίες λειτουργίας του Dreamcast πριν του επιτρέψει να ξεκινήσει το παιχνίδι. Μερικοί άνθρωποι είναι επιδεκτικοί σε επιληπτική κρίση ή σε απώλεια συνείδησης όταν εκτεθούν σε κάποιες μορφές φωτεινές αναλαμπές, ή σε φωτεινά αναλαμπώνοντας σχήματα, στην καθημερινή τους ζωή! Τέτοια άτομα, μπορεί να πάθουν κρίση, παρακολούθοντας τηλεοπτικές εικόνες, ή παίζοντας κάποια βιντεοπαιχνίδια. Αυτό μπορεί να συμβεί ακόμα και αν το άτομο δεν έχει ιστορικό επιληψίας, ή δεν έχει πάθει ποτέ επιληπτική κρίση. Εάν εσείς ή κάποιοι από την οικογένεια σας είχατε ποτέ επιπτώματα σχετιζόμενα με την επιληψία (κρίση), ή απώλεια συνείδησης) όταν εκτεθήκατε σε φωτεινές αναλαμπές συμβουλευτείτε τον γιατρό σας προτού να παίξετε. Συμβουλευθείτε τους γονείς να παρακολουθούν την χρήση των βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά τους. Εάν εσείς, ή το παιδί σας παρουσιάζετε τα παρακάτω συμπτώματα : ζάλη, θολή όραση, τραβήγματα ή σπασμούς στους μύες των ματιών, απώλεια συνείδησης, απροσσανατολισμό, οποιαδήποτε ακούσια κίνηση ή σπασμοί ενώσω παίξετε βιντεοπαιχνίδια, διακοπήτε αμέσως την χρήση και συμβουλευτείτε τον γιατρό σας.

ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΑΣ

- Καθίστε μακριά από την οθόνη της τηλεόρασης τόσο όσο επιτρέπουν το μήκος των καλωδίων των χειριστηρίων. Πρέπει να καθόσαστε σε απόσταση περίπου δύο μέτρων από την τηλεόραση.
- Είναι προτιμότερο να χρησιμοποιείτε για το παιχνίδι μια μικρή τηλεόραση.
- Αποφεύγετε να παίξετε αν είσαστε κουρασμένοι, ή αν σας λείπει ύπνος.
- Βεβαιωθείτε ότι το δωμάτιο στο οποίο παίξετε είναι καλά φωτισμένο.
- Για κάθε μία ώρα παιχνιδιού κάντε τουλάχιστον 10' λεπτά διάλειμμα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ

Αυτός ο GD-ROM δίσκος μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποκλειστικά με το σύστημα Dreamcast. Μη δοκιμάσετε να παίξετε τον GD-ROM δίσκο σε άλλο μηχάνημα για CD, μπορεί να προκαλέσετε βλάβη στα ακουστικά ή στα μεγάφωνα.

1. Ξεκινήστε την χρήση του Dreamcast ακολουθώντας τις οδηγίες που περιλαμβάνονται στο φυλλάδιο των οδηγιών του. Συνδέστε ένα χειριστήριο. Για 2 έως 4 καίκες συνδέστε 2 έως 4 χειριστήρια αντίστοιχα.
2. Τοποθετήστε τον GD-ROM με την τυπωμένη πλευρά πάνω, στη θέση του και κλείστε το πορτάκι.
3. Πιέστε τον διακόπτη που γράφει Power για να ανάψει το μηχάνημα και να φορτώσει το παιχνίδι. Το παιχνίδι αρχίζει μετά την εμφάνιση του λογότυπου του Dreamcast στην οθόνη. Εάν δεν εμφανίζεται τίποτα σβήστε το σύστημα και σιγουρευτείτε ότι είναι τοποθετημένο και συνδεδεμένο σωστά.
4. Εάν θέλετε να σταματήσετε το παιχνίδι ενώ βρίσκεται σε εξέλιξη ή να το ξαναξεκινήσετε αφού τελειώσει, πιέστε τα A, B, X, Y και Start ταυτόχρονα για να γυρίσετε στην οθόνη τίτλων και επαναλάβετε για να γυρίσετε στην οθόνη ελέγχου του Dreamcast.
5. Εάν ανάγετε το μηχάνημα χωρίς να βάλτε τον δίσκο εμφανίζεται η οθόνη ελέγχου του Dreamcast. Εάν θέλετε να παίξετε τοποθετήστε ένα δίσκο και το παιχνίδι θα ξεκινήσει αυτόματα.

Σημαντικό: Ο Dreamcast GD-ROM δίσκος σας περιλαμβάνει έναν κώδικα ασφαλείας που του επιτρέπει να διαβαστεί. Σιγουρευτείτε ότι διατηρείτε τον δίσκο καθαρό και πιάνετε τον με προσοχή. Εάν το Dreamcast δυσκολεύεται να διαβάσει τον δίσκο, βγάλτε τον δίσκο και καθαρίστε τον προσεκτικά με κινήσεις από το κέντρο προς την περιφέρεια του δίσκου.

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ DREAMCAST GD-ROM ΔΕΣΚΟ ΣΑΣ

- Ο Dreamcast GD-ROM δίσκος προορίζεται για χρήση αποκλειστικά με το Dreamcast.
- Βεβαιωθείτε ότι διατηρείτε την επιφάνεια του δίσκου ελεύθερη από βρομιές και δωρσμάματα.
- Μην τον αφήνετε στον ήλιο ή στο καλοριφέρ ή κοντά σε άλλη πηγή θερμότητας.

ENGLISH

THE DREAMARENA

Dreamcast is the only console that lets you communicate with the rest of the world! As a Dreamcast owner, the Dreamarena is exclusive to you. This special online area not only allows you to surf the internet, but also is designed to maximise your enjoyment of your Dreamcast games.

Check it out and you can:

- Pick up hints and tips to improve you scores.
- Write your own games reviews and post them on the site.
- Chat to other gamers.
- Send and receive e-mail.
- Buy the latest equipment to keep one step ahead of other players.
- Find lifestyle articles, news and sport designed especially for you.

To visit the Dreamarena, just insert your Dreamkey GD into the console and follow the simple instructions.

FRANÇAIS

DREAMARENA

Dreamcast est la seule console qui vous permet de communiquer avec le reste du monde ! Tous les utilisateurs de Dreamcast bénéficient d'un accès exclusif à Dreamarena. Cet espace Online vous est réservé, et vous permet non seulement de surfer sur Internet, mais aussi d'obtenir des informations sur votre console afin de rendre vos parties sur Dreamcast encore plus époustouflantes.

Entrez dans l'arène et vous pourrez :

- Glaner des astuces et des conseils pour améliorer vos scores.
- Réaliser vos propres critiques de jeux vidéos et les mettre sur le site.
- "Chatter" avec d'autres joueurs.
- Envoyer et recevoir des mails.
- Acquérir les équipements les plus modernes du marché pour rester à la page.
- Consulter nos articles sur la vie quotidienne, l'actualité ou le sport.

Pour vous rendre sur Dreamarena et surfer sur le Web, insérez le GD Dreamkey dans votre console et suivez les instructions.

DEUTSCH

DIE DREAMARENA

Dreamcast ist die einzige Konsole, die Sie mit dem Rest der Welt verbindet! Als Dreamcast-Besitzer steht Ihnen die Dreamarena offen. Dieser spezielle Online-Treffpunkt macht es Ihnen nicht nur möglich, im Internet zu surfen, sondern ist auch dafür eingerichtet, damit Sie den maximalen Dreamcast-Spielspaß haben.

Schauen Sie sich um! Hier können Sie:

- Hinweise und Tipps bekommen, um Ihren Punktstand zu verbessern.
- Ihre eigenen Spieletests schreiben und sie im Netz veröffentlichen.
- Mit anderen Spielern chatten.
- E-Mail verschicken und empfangen.
- Das neueste Zubehör kaufen – den anderen Spielern immer eine Nasenlänge voraus.
- Lifestyle-Artikel, Nachrichten und Sportmeldungen finden, die speziell für Sie design't sind.

Wenn Sie die Dreamarena besuchen wollen, legen Sie einfach Ihre Dreamkey GD-ROM in die Konsole ein und folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

ESPAÑOL

DREAMARENA

¡Dreamcast es la única consola que te permite comunicarte con el resto del mundo! Sólo por tener una consola Dreamcast, podrás acceder en exclusiva a la Dreamarena. Este portal exclusivo de Internet no sólo te permitirá navegar por Internet, ya que está diseñada con el fin de que disfrutes al máximo de los juegos de la consola Dreamcast.

Mira todo lo que puedes hacer:

- Buscar pistas y consejos para mejorar tu puntuación.
- Escribir tus opiniones sobre los juegos y enviarlas a la página web.
- Charlar con otros jugadores a través del chat.
- Enviar y recibir correo electrónico.
- Comprar lo último para nuestra consola para ir un paso por delante de los otros jugadores.
- Leer artículos de ocio, noticias y deportes redactados especialmente para ti.

Para visitar Dreamarena sólo tienes que introducir el GD del software de navegación para Internet Dreamkey y seguir las sencillas instrucciones que te damos.

Thank you for purchasing SKIES of ARCADIA.
Please note that this software is designed only for use with the Dreamcast Console.
Be sure to read this instruction manual thoroughly before you start playing
SKIES of ARCADIA.

SKIES of ARCADIA™

CONTENTS

BEFORE YOU START	18
BASIC CONTROLS	18
STARTING THE GAME	21
GAME CONSTRUCTION & HOW TO SAVE	22
SKIES (TRAVELLING BY SHIP)	24
VILLAGES AND DUNGEONS	26
BATTLE MODES	30
STATUS MENU	40
HOMEPAGE	46

For additional game information, please select Home Page on the Title Screen to access to the official Skies of Arcadia site.

SKIES of ARCADIA is a memory card [Visual Memory (VM) unit sold separately] compatible game. Please see below for the blocks necessary to save files. Never remove the memory card or disconnect the controller while the game data is being saved or loaded.



SKIES of ARCADIA Game Data
27 blocks per file
[ARCADIA_E000 (number)]



VM Executable File (→P.45)
83 blocks per file
[ARCADIA_E_VM]



BEFORE YOU START

This game consists of two discs. If this is your first time playing, please insert Disc 1 to start the game. After you begin playing on Disc 2, you may start directly from that disc.

HOW TO CHANGE DISCS

When you reach the point in the game where changing the disc is necessary, the screen shown on the right will be displayed. Press Button **X** to advance to the Save Screen. Here, save the data. For saving the game, please refer to page 23. After saving the game, press **B**. A message to change disc will be displayed. Follow the instructions shown on the screen to change the disc. After verifying the save file, the 2nd disc will begin.



BASIC CONTROLS

SKIES of ARCADIA is a one player game. Connect the Dreamcast Controller that you will be using to play the game into Control Port A of the Dreamcast Console.

Analog Thumb Pad

Button **X**

Trigger **L**

D-Pad

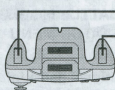
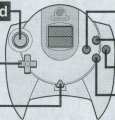
Button **Y**

Trigger **R**

Start Button

Button **B**

Button **A**



If you are using the Vibration Pack (sold separately), insert it into Expansion Socket 2 of the Dreamcast Controller. The Vibration Pack does not lock into place when inserted into Expansion Socket 1, and may fall out during game play.

- Never touch the Analog Thumb Pad or Triggers **L/R** while turning the Dreamcast power ON. Doing so may disrupt the controller initialisation procedure and result in malfunction.
- Operations with peripherals other than the Dreamcast Controller are not guaranteed.

CONTROLS IN VILLAGES & DUNGEONS (P.26)

D-Pad/Analog Thumb Pad	Move the player/Change camera angle in 1st person perspective
Button A	Inspect for items/Talk to people/Enter selection/ Read next lines of messages
Button B	Cancel
Button X	Open/close Status Menu
Button Y	Change viewpoint (Normal/1st Person, not always available)
Triggers L/R	Rotate camera angle on normal viewpoint
Start Button	Show/hide Mini Map

CONTROLS FOR NORMAL BATTLES (P.31)

D-Pad/Analog Thumb Pad	Command Selection: Select command/Move cursor Friend/Foe Selection: ◀▶...Move cursor/▲▼...Select friend or foe
Button A	Enter selection
Button B	Cancel
Button X	Open Status Screen of the party members/ Display descriptions of items and magic
Button Y	Change colour of weapon (p.33)
Triggers L/R	Move camera
Start Button	Cancel animation of player's Super Move (Only if pressed within the first few seconds.)

- Press **A**, **B**, **X**, **Y** and the Start Button simultaneously at any time during the game to reset the game and return to the title screen.

BASIC CONTROLS

CONTROLS ON SHIP BATTLES (P.36)

D-Pad/Analog Thumb Pad	Command Selection/Move cursor
Button A	Enter selection
Button B	Cancel
Button X	Display descriptions of items and magic

* Button Y, Triggers L/R, and Start Button are not used.

CONTROLS IN THE AIR (P.24)

D-Pad	Change camera angle
Analog Thumb Pad	Move player's ship
Button A	Inspect for items/Talk to other ship/Enter villages or dungeons/Enter selection/Read next lines of messages
Button B	Cancel
Button X	Open/close Status Menu
Trigger L	Descend
Trigger R	Ascend
Start Button	Display map/Move inside the ship/Save

* Button Y is not used.



STARTING THE GAME

GAME START

When the game disc is started, an opening demo will be displayed. After the demo, a title screen will be displayed. Press the Start Button and the Main Menu will be displayed. Use the Analog Thumb Pad/D-Pad $\uparrow\downarrow$ to select the menu item and press Δ to enter your selection.

NEW GAME

Start the game from the beginning.

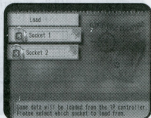
CONTINUE

You may select this when you have a memory card with saved data inserted in the Dreamcast console. Use the Analog Thumb Pad connected to Control Port A of the Dreamcast console.



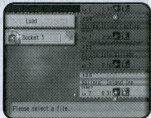
SELECTING MEMORY CARD (EXPANSION SOCKET)

When "CONTINUE" is selected, the Load Screen will be displayed. Use $\uparrow\downarrow$ to select Expansion Socket 1 or 2, and press Δ to enter your selection. (Note: If there is no memory card inserted in either of the sockets, you will not be able to select that socket.)



SELECTING LOAD FILE

Next, use $\uparrow\downarrow$ to select the file you wish to use to continue the game and press Δ to enter. You will be asked to confirm that you wish to load this file. Use $\uparrow\downarrow$ to select Yes/No, and press Δ to enter.



HOMEPAGE

Jump to the SKIES of ARCADIA Official Page. Please refer to page 30 for more details.



GAME CONSTRUCTION & HOW TO SAVE

SKIES of ARCADIA is a game with skies and floating islands as its main stage. Vyse, the main character, soars the skies with his aerial ship, explores the villages and dungeons on foot, and engages in battles. Here is the basic flow of the game.

RELATIONSHIP BETWEEN EACH MODE

VILLAGES & DUNGEONS

In villages, buildings, and dungeons, Vyse walks around on foot to explore and talk to other characters (p.26).

SKIES

This is where Vyse travels by ship. Depending on the size of the ship and the performance of the engine, the area Vyse can explore widens (p.24).

BATTLE MODES

While exploring the dungeons or travelling by ship, if Vyse encounters enemies, a battle begins. There are two types of battle: normal battles and ship battles (p.30)

TRANSFERRING BETWEEN VILLAGES/DUNGEONS AND SKY

FROM THE SKY TO THE VILLAGES/DUNGEONS

Approach the island or building with your ship, and press **▲**. If it is an island you can land on, you will be transferred to the field within.

FROM THE VILLAGES/DUNGEONS TO THE SKY

If you are transferring from the village or dungeon to the sky, approach the ship you will be boarding, and press **▲**. A message appears to confirm that you wish to return to your ship. Use **▲**/**▼** to make your selection and press **▲** to enter.

GAME OVER

The game is over when the HPs of all characters in the party or the HP of the ship drop to zero and you return to the title screen. On battles against the bosses, however, you will be asked whether you wish to continue the game or not. Use **▲**/**▼** to select "I never give up" or "I quit", and press **▲**.

HOW TO SAVE

In the villages/dungeons and the dungeons for the ship, you may save your progress only at the save points. Approach the save point, and press **A** to switch to the Save screen. During normal travel in the sky, you may save anywhere. Press the Start Button to open the menu, and select "SAVE" to switch to the Save screen.



While Travelling by Ship



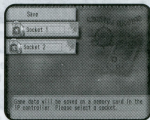
Special Save Point in the Sky



Save Point in the Village/Dungeon

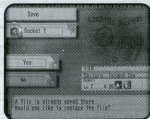
MEMORY CARD (EXPANSION SOCKET) SELECTION

Select the memory card to save the game. Use **▲▼** to choose between "Expansion Socket 1" and "Expansion Socket 2", and press **A** to enter. If there is no memory card present in either socket, you will not be able to select a memory card.



SAVE FILE SELECTION

Next, use **▲▼** to select the game file you wish to save and press **A** to enter. You will be asked to confirm whether to save this file or overwrite it if previous data is present (the previous data will be erased if overwritten). Use **▲▼** to select YES/NO, and press **A** to enter. If there are not enough blocks available, you will not be able to save.



WHEN THERE IS NO SAVE FILE ON THE MEMORY CARD

When there is no save file for SKIES of ARCADIA on the memory card, when that memory card is selected, the game will create a file automatically. At this point, you will be asked whether to change the icon on the VM to that of SKIES of ARCADIA. Use **▲▼** to select YES/NO, and press **A** to enter. To save icon data, 2 blocks of free memory are needed.



SKIES (TRAVELLING BY SHIP)

Aboard the ship, you will travel and explore the field. The areas you can travel to are limited with your first ship, but depending on the size of the ship, and with modifications, you can gradually increase the areas in which you can travel. Use the Analog Thumb Pad to navigate your ship, the D-Pad to change camera angle, **L** to descend your ship, and **R** to ascend. Press the Start Button to display the Menu, **A** to land on the island (enter the village), and **X** to display the Status Menu.

DISPLAY



1 NAME OF ISLAND/VILLAGE/BUILDING

If you approach an island, village, or building you already know, its name will be displayed. Press **A** when the name is displayed to land there.

2 ALTIMETER

Displays the current altitude you are flying at.

3 COMPASS

Displays the direction in which you are flying.

MENU SCREEN

On board the ship, press the Start Button to open the Menu. Use **↑**/**↓** to select the menu item and press **A** to enter.



MAP

You can verify your location and the direction you are flying in. The map shows only the areas you have already explored. As the story unfolds, the world will be revealed.

SHIP

Your current location on the map. The direction in which the light is flashing is the direction the ship is facing.

VILLAGES & BUILDINGS

The islands (villages) and buildings you have once visited will be indicated with red pins.



ALTIMETER

Indicates the altitude you are flying at.

COMPASS

Indicates the direction your ship is facing.

NAME OF ISLAND (VILLAGE)

Displays the name of the island (village) and place the magnifying lens is showing.

MAGNIFYING LENS

Use **↑**/**↓**/**←**/**→** to move the magnifying lens to locate and verify the places you have visited.

SKIES (TRAVELLING BY THE SHIP)

TO BRIDGE

You can move around inside the ship and talk to your crew. (On some ships, you may not be able to select this option.) The conversation may contain important hints, so use this as a reference. The method of movements and conversing is the same as in "Villages and Dungeons" (p.26). Also, press **X** to display the Status screen. To return to the skies, examine the helm at the bridge. You will be asked whether you want to depart or not.

SAVE

You can save the progress of the game up to this point. Please see "How to Save" (p.23). Please note, however, that in certain areas, you can only save at save points.

ENCOUNTERS

Up in the skies, there are several ships other than the Air Pirates. With private and commercial ships, approach them and press **A** to talk to them. When you encounter ships belonging to the Imperial Armada or opposing pirates, you will engage in ship battle. There will be a warning mark "!!" displayed on your compass when an enemy ship is close by. Please see p.30 for how to battle in this game.



DISCOVERIES

In this long adventure, Vyse and his friends travel to various places in the world. These could include unexplored skies and islands that no one in this world has ever explored before. You could discover legendary ruins or new species of creatures. Guide your ship to new areas, and examine places. If there is a Discovery, it will be displayed. As the discoverer, Vyse and his friends will leave their names in the history of this world.

HOW TO MAKE A DISCOVERY

When there is potential Discovery, the compass starts to turn rapidly. Press **A**, and the Discovery will be displayed.



You have found the "Fishing Hook".

SELLING INFORMATION ON DISCOVERIES TO THE GUILD

When you make Discoveries or you need information on potential Discoveries, go to the Sailors' Guild in the villages. You will be able to buy or sell information. Vyse and his friends are not the only ones making Discoveries. If a rival explorer sells information before you do, your information will be worth less. Please see p.29 for more on the Sailors' Guild.



(Guildmaster)
This is the Sailor's Guild. You can get information about ships and general sailing tips here.

VIEW DISCOVERIES IN YOUR JOURNAL

If you make a Discovery, it will be added to your list of Discoveries in the Status menu. You can check this any time you are able to open the Journal on screen. Please see p.44 for more on the Journal.



VILLAGES AND DUNGEONS



Walk around in the village to collect information and shop for items, or explore the dungeons. Use the Analog Thumb Pad/D-Pad to guide Vyse in that direction, press **L/R** to rotate camera, and press **A** to talk to people or examine what is in front of Vyse. Also, press **2** to display the Status Menu, and press the Start Button to display/hide the mini map.

Mini Map

Current location and direction you are facing on the map will be shown with **▲**.

CLIMBING/DESCENDING ON LADDERS AND POLES

Press **A** in front of a ladder or a pole to grab onto it. At this stage, use **▲/▼** to ascend or descend. If you approach either end of the ladder or the pole, Vyse dismounts from it automatically.



EXAMINING

In certain places, such as in front of a bookshelf or a sign, press **A** to examine that area.

TALKING TO PEOPLE

In front of the characters you can talk to, press **A** to start conversations. There are cases where, by talking, the character may join you as a party member or as a crew member. Also, there are cases where you may have to select a reply.



OBTAINING ITEMS

In front of a treasure chest, press **A** to open it and obtain the item inside. However, if the number of that item exceeds the maximum number (99) you can hold, you will not be able to obtain it.

TAKING A REST

At an inn, you can rest yourself. There is a save point located inside the inn, so you can save your progress there. To take a rest, approach the innkeeper, and press **A** to talk. Use **▲/▼** to select "Stay the night/Leave" and press **A** to enter. By resting, the characters' HP, MP, and the ship's HP will be restored to the current maximum.



BUYING AND SELLING

Go into the shops in the village where you can buy and sell weapons and items. In front of the merchant, press **A** to talk to him/her. Use **▲▼** to select the menu item and press **A** to enter.

BUYING AND SELLING WEAPONS/ITEMS/SHIP PARTS

You can buy and sell items or ship parts. Use **▲▼** to select "BUY/SELL/EXIT" and press **A** to enter.

SELECT ITEM

Use **▲▼** to select the item you wish to buy/sell, and press **A** to enter. If there are more items than those listed, use **◀▶** to change the list. A reference to who can equip each item and parameters when that item is equipped will be displayed. (Value of increase will be displayed in green, decrease in red. Press **X** to switch between the displays of the value differences and the absolute values.) Use this as a guide to your purchases.

SELECT NUMBER

Select the number of items you wish to buy or sell. Use **▲▼** to increase/decrease the number by one, **◀▶** to increase/decrease by ten, and press **A** to enter. Press **B** to return to the previous screen.

EQUIP ITEM

After the purchase, you can immediately equip weapons, armours, accessories or parts of the ship. With change in parameters as reference, select the character you wish to equip with that item. The items that that character was previously equipped with will not be lost.

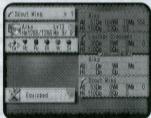
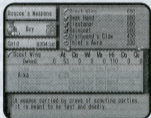
TALK ABOUT VARIOUS THINGS

You can talk to the merchant.

- By talking, you may be able to obtain information and items that are not on the normal list.

LEAVE

Leave the shop.



VILLAGES AND DUNGEONS

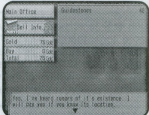
ABOUT SAILORS' GUILD

At Sailors' Guilds, located in several villages in the world, you can buy and sell information regarding the Discoveries. To buy or sell information, approach the Guildmaster and press **A** to talk. Use **↑↓** to select "Buy and sell Discovery information/Talk about various things/Leave" and press **A** to enter.



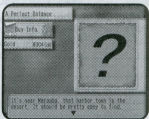
SELLING INFORMATION

Use **↑↓** to select the information you wish to sell, and press **A** to enter. If there is more information than that listed, use **←→** to change the list. At this point, if you were very late in making the discovery or wasted a lot of time before selling the information, the value will be less.



BUYING INFORMATION

You can buy information regarding possible Discoveries. Use **↑↓** to select the information you wish to buy, and press **A** to enter. If there is more information than that listed on the screen, use **←→** to change the list. The detailed information is expensive, but the rumours are cheap.



TALK ABOUT VARIOUS THINGS

You can ask the Guildmaster for information regarding the Guild.

LEAVE

Leave the Guild.

GROWTH OF CUPIL, AND CHAMS

Fina's friend, the mysterious creature "Cupil", grows by eating a special food (item) called "Cham". When Cupil grows, it can change itself into various forms. When you approach a Cham, Cupil reacts to let you know. Press **A** when Cupil reacts to a Cham to examine the area. When Cupil reacts, it will let you know in one of the following ways:

- When VM sound is enabled, it will beep.
- Cupil's appearance on VM screen changes.
- When the Vibration Pack is attached and vibration is enabled, it will vibrate.



CHAMS

ABOUT THE SWASHBUCKLER RATING

Depending on the events and the replies you select in conversations, the value of Vyse's Swashbuckler rating changes. If you make the correct decisions and perform brave actions, the value rises and people's attitudes towards Vyse will change. If you have a high Swashbuckler rating, people will trust you and they will be easier to deal with. When there is a change in the Swashbuckler rating, a chime will ring to indicate whether it has risen or fallen. You can get an idea as to how high your Swashbuckler rating is by going to the Character Status screen of the Status Menu (p.41) and finding out what Vyse's title is.



BASE SYSTEM AND CREW SYSTEM

Sometimes during the adventure, Vyse will obtain his own ship. At that time, apart from party members such as Aika and Fina, you can hire crew members and have them on board. He will also establish his own base, as in Dyne's Pirate's Isle.

ABOUT BASE SYSTEM

When there is a Builder, you can invest money to have him improve the base. This is called the Base System. You can change the appearance of structures as well as their functions. Also, by bringing new crew members, new buildings can be built, making your base a more lively place.



ABOUT CREW SYSTEM

When Vyse obtains his own ship, he can scout for crew members to bring on board. Depending on the crew members' abilities, the ship powers up accordingly. For example, if you have a Gunner on board, the ship's bombing ability will increase. Also, while in a ship battle, you can select the "Crew Command" to have him/her do his/her work.

The potential crew members are scattered throughout the world. But not all will join easily, as some will require special conditions. Whether they will join as crew members is up to Vyse.



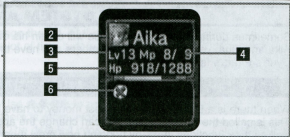


BATTLE MODES

There are two different battle modes: Normal Battle, where party members and enemies battle in one field and Ship Battle, where your ship battles against the enemy ship. On each turn, you will give orders to each character. When the HP of the character drops to zero, he/she will not be able to continue the battle, but their HP will rise to one after the battle (only in Normal Battle). If the HPs of all characters in your party or the ship's HP drops to zero, the game will be over. (In battles against a boss character, you can continue the game.)

NORMAL BATTLE

NORMAL BATTLE DISPLAY



1 SPIRIT POINTS

This is the value of actions your party can perform as a whole. It will be consumed when magic and special attacks are used. It will be displayed as current value/maximum value. The green gauge indicates the amount you can spend on that turn, and the red indicates the amount to be used. After each turn, the amount increases according to the number of characters that can take action. Also, on command selection, select "FOCUS" to increase this amount. After each battle, the value returns to the amount at the beginning of the battle.

2 CHARACTER'S FACE AND NAME

The colour of the character's face indicates the current colour of the weapon he/she is equipped with (p.33).

3 LEVEL

Indicates the current skill level of that character.

4 MP (MAGIC POINTS)

Indicates the number of magic points you can use. The values indicate the current/ maximum value of the magic points. If you use the magic points, the number of Magic Points will decrease by one.

5 HP (HIT POINTS)

Indicates the physical strength of the character. The values indicate the current/maximum value. When the value drops to zero, that character will not be able to fight.

6 CONDITION

If there is a temporary rise in attributes, or adverse effects due to Poison, etc., icons will be displayed here.

7 BATTLE COMMAND

See description below.

BATTLE COMMAND

On each turn, you will select each character's fighting action, starting with Vyse. Use to select a fighting action command, and press to enter (some commands may not be selectable, depending on conditions). Press to cancel. To change the colour of the weapon the character is equipped with, press (on each press, depending on Moon Stones you already have, the colour changes in the following order: green>red>purple>blue>yellow>silver.) Press to display the status of the party (press again to close). Also, press while selecting an item or magic to display its description (press again to close).



RUN

Escape from the battle (cannot be selected against the bosses.)

ITEM

Use item.

GUARD

Guard against the enemy attack.

ATTACK

Attack with the weapon the character has.

S-MOVE

Use each character's Super Move.

MAGIC

Use magic.

FOCUS

Increase SP.

RUN

Escape from the battle. Only Vyse can select (or the first character on the turn). Note that selecting this will not enable you to escape 100% of the time. Against the bosses, however, you cannot escape at all.

BATTLE MODES

ITEMS



Use selected item. Use **◀▶** to select the type of item, and press **▲** or **▼**. Next, use **↕** to select the item itself (use **◀▶** to change list), and press **▲**. Finally, use **↕** to select the target character to use the item on, and press **▲** (unless the item affects everyone). You can also change equipment. Note that changing weapons will not waste your turn.

GUARD



Guard yourself to lessen the chance of taking damages. When guarding, the name of the character who is under GUARD will be displayed in red-purple. Guarding only lasts for one turn.

ATTACK



Attack with equipped weapon. When selected, a cursor will appear over the enemy to attack. Use **↕** to select the enemy, and press **▲** to enter. Depending on the colour (attribute) of the weapon, the damages to the enemy may differ (p.33).

S-MOVE

Spends given amount of SP.



Use the Super Move the character has learned. Select "S-move", use **↕** to select the Super Move, and press **▲** to enter. While selecting the Super Move, press **ⓧ** to display its description. Depending on Super Move, the value consuming SP differs (p.34). If the character has yet to learn any Super Moves, this cannot be selected.

MAGIC

Spends given amount of SP/spends 1 MP per use.



Use the magic the character has learned. On each use, 1 MP is used. Use **↕** to select the magic and press **▲** to enter. While selecting the magic, press **ⓧ** to display its description.

FOCUS



Increase the amount of SP. The amount depends on the spirit rating of the character using this command.

END OF THE BATTLE

When the party wins the battle, the result screen will be displayed. The amount of experience points, gold, and magic experience points (with respect to the colour of weapon used) will be calculated and added. When the characters' experience points or magic experience points reach a given level, his/her experience level/magic experience rank will be increased. Upon increase in magic experience, a new spell for the attribute of magic experience will be learned. To exit the result screen, press **A**.

The contents of the result screens are the same for both normal and ship battles.

Exp	0	Magic Exp	1	Rank
Yuse	Lx12	Total Exp	3071	Next
Yuka	Lx12	Total Exp	3111	Next
Yuna	Lx12	Total Exp	3111	Next
Bartho	Lx14	Total Exp	3104	Next

SPIRIT SYSTEM

Spirit points, or SP, represent the value of actions your party can perform as a whole and are displayed as a green gauge at the top of the Battle screens. In normal battles, points will be consumed when using magic or Super Moves. During Ship Battles, points will be consumed on all commands except Run, Guard, Focus, and Item. The stronger the magic or the Super Move, the more SP the action will consume. You will gain a given amount of SP on every turn and you can gain additional SP with the "Focus" command. Since this value is for anyone in the party, it is possible to make one of your party gain SP while the others use the magic/super move to consume it. The battle condition may change according to how you use this. Use it effectively.

CHANGING COLOUR (ATTRIBUTE) OF WEAPON & LEARNING MAGIC

There are 6 colours of Moon Stones: green, red, purple, blue, yellow, and silver and each has different attributes. According to the colours of Moon Stones you have, you can change the colour of weapons. By changing colours, the attributes also change.

To change colour, press **Y** while selecting your battle action. You may change the colour from the "Item" command as well. Select the "Item" command, then use **↔** to select "Weapons". Next, use **↑↓** to select the weapon, and press **A** to open the Moon Stone window. Use **↔** to select a colour, and press **A** to enter.

The enemies also have attributes and they attack by using these attributes. If you attack with the colour of attribute that stands against the enemy's, you can cause great damage to the enemy (see chart below).

At the end of a battle, Magic Experience points for the colour of weapon used will be given. When the Magic Experience points reach a certain amount, the character will learn new magic in compliance with that attribute. Characters earn double the amount of Magic Experience for the colour that they are equipped with, and equal amounts for the colour(s) that other party members are equipped with.



GREEN	>	RED	>	PURPLE	>	GREEN
RED	<<>>	PURPLE	>	BLUE	>>	YELLOW
RED	>	BLUE	>	YELLOW	>>	GREEN
BLUE	>	PURPLE	>	YELLOW	<	SILVER

">>" indicates that the damage is larger than ">"

BATTLE MODES

LEARNING SUPER MOVES

The characters learn new Super Moves by consuming items called Moonberries". To learn a new Super Move, select the "Super Move" command on the Character Status screen of the Status Menu (p.41). The order of Super Moves the characters can learn is fixed. Also, the amount of Moonberries needed depends on each Super Move.

ABOUT THE CHANGE IN STATE

During the battle, if the colour of the name of a friend/enemy on the Status screen changes, it indicates that the state of the character has changed in various ways.

Red-Purple	Guarding.
Yellow-Green	Nullify Attack is in effect.
Yellow	Nullify State Change from magic or attack.
Blue	Nullify Stage Change.
RP+YG+Y+B	Nullify all attack from the enemy.

Also, when the character's state changes due to poison, etc., the following icons will also be displayed on the Status screen.



POISON

Lose HP at the end of turn.



CONFUSION

Attacks anyone, friend or foe.



UNCONSCIOUS

When HP drops to zero.



SILENCE

Cannot cast magic.



REGENERATE

Regain HP at the end of turn.



STONE

Cannot fight for given turns.



FATIGUE

Cannot regain SP.



STRENGTHEN

Raise attack and defence abilities.



SLEEP

Cannot fight until he/she wakes up.



WEAK

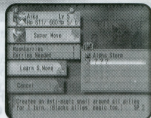
Lower all abilities.



QUICKENED

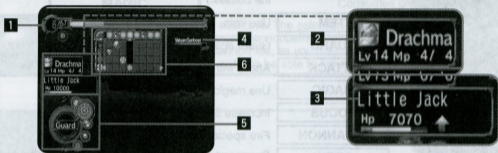
Raise speed.

- STRENGTHEN is displayed in red; QUICKENED in blue.



SHIP BATTLE

Ship Battle is the battle in which Vyse and his friends fight against an enemy ship from their own ship. Apart from the battles that occur as fixed events, when you encounter an enemy ship, the battle begins.

SHIP BATTLE SCREEN

1 SPIRIT POINTS GAUGE

It is the value of actions your party can perform as a whole. It will be consumed when "Magic", "Attack", "Super Cannon" and "Crew" commands are used. The green gauge indicates the current SP and the red one indicates the amount of spirit to be consumed in the turn. At the end of each turn, the amount of SP, according to the number of characters in the party that can perform actions, will be regained. Also, by selecting the "Focus" command, you can regain a given amount.

2 STATUS OF CHARACTERS THAT CAN PERFORM ACTIONS

LV indicates the current level of fighting skill or ability of the character, and MP indicates the number of magic points the character can use.

3 NAME OF SHIP/HP/STATUS

HP indicates the current/maximum values. When the HP drops to zero, the ship sinks, and the game will be over. The raising or abnormality in status is indicated by an icon.

4 NAME OF ENEMY SHIP/HP

The raising or abnormality in status is indicated by an icon (p.34). (You can view the status(condition) of the enemy ship.)

5 SHIP BATTLE COMMAND (P.36)
6 BATTLE GRID (P.38)

SHIP BATTLE COMMAND

When it is the player's turn, you will be asked to enter commands for each character, starting with Vyse. Use **▲▼◆▶** to select Ship Battle Command, and press **Ⓜ** to enter. (There are some commands you cannot give.) Press **Ⓝ** to cancel. Designate the commands to Battle Grid, and the ship battle begins. Upon selecting "Item" or "Magic", press **Ⓜ** to display explanation (Press again to close).



RUN	Escape from the battle (cannot be selected against the bosses.)
ITEM	Use item.
GUARD	Guard against the enemy attack.
ATTACK	Attack with equipped weapon.
MAGIC	Use magic or fire Magic Cannon.
FOCUS	Increase SP.
S-CANNON	Fire special cannon.
CREW	Command which can be used after Vyse becomes captain of his own ship.

RUN

Escape from the battle. Its use is the same as in normal battle (p.31).



ITEM

Use the selected item. Its use is the same as in normal battle (p.32).




GUARD



Perform evasive manoeuvres, lessening the damage received from enemy attacks.



ATTACK


Consumes given amount of SP.



Fire cannons. Select "Attack", use  to select the cannon the ship is equipped with, and press  to enter. There are three types of weapons, and their features are all different (p.39).

MAGIC

Consumes given amount of SP/1 MP per use.




Use magic. 1 MP is spent for each use. The selection method is the same as in normal battle (p.32). Also, the magically-charged cannonballs which the character fires against the enemy are treated the same as normal cannon fire, as you may sometimes miss. Note that you will need to obtain the "Magic Cannon" in order to be able to fire magic.

FOCUS

Regains given amount of SP.

S-CANNON


Consumes necessary amount of SP.





Some of the ships Vyse sails may be equipped with Special Cannons. You can only use these in areas indicated by a special icon. A great amount of SP will be consumed, but the cannon will fire a shot with enormous power. By using this, the flow of the battle may change.

CREW

Consumes necessary amount of SP.



When Vyse owns his ship, he will be able to give orders to the crew aboard his ship. Select "Crew", use  to select the crew, and press  to enter. Each crew member has his/her different abilities, such as restoring SP or repairing the ship (recovering ship's HP). Also, the amount of SP used varies with different crew members. With their abilities in mind, you can turn the Ship Battle to your advantage, or even improve the abilities of the ship.

BATTLE MODES

SHIP BATTLE SCREEN

During each turn of a ship battle, each member of your party can perform a single action. Depending on how many characters you have in your party, each turn will be broken up into a number of rounds. So, with four members in the party, each turn will be broken up into four rounds. Upon selecting an action for each character, an icon designating that action will appear at the top of the screen on the "Battle Grid".

HOW TO INPUT COMMANDS USING THE BATTLE GRID

You will need to select a Command (p.36) for each character in your party. However, as stated above, each character can only perform one action per turn.

Use **↑↓←→** to select a Command, and press **A** to enter. An icon showing the action that you chose will be displayed on the Battle Grid. Next, use **←→** to select the round in which you would like the character to perform that action, and press **A** to enter. Pressing **B** will cancel your selection.

CHARACTERS

Select in order, starting with Vyse. Look at the Degree of Chance/Danger to make your decision.



DEGREE OF CHANCE/DANGER

Indicates the chance for Vyse to attack, or danger of being attacked. Upon selecting actions, verify this to bring the battle to your advantage.

CURRENT TURN

NEXT TURN

HOW TO SEE DEGREE OF CHANCE/DANGER



Safe
Green → Yellow → Danger
Red



Chance



Can Shoot
S-Cannon

ACTION ROUNDS FOR ATTACK

There are three types of artilleries you can use to attack by ship, and their features are different. With main and secondary cannons, if you are not well positioned against the enemy ship, the enemy may not be in your line of fire. Your shot will be lost in this case. Also, depending on the accuracy of the cannon, you may sometimes miss.

MAIN CANNON


Fires and hits on same round.
Has power, but consumes more SP.

SECONDARY CANNON


With additional consumption of SP,
you can fire on continuous rounds.

TORPEDO


You may designate the round to fire
and the round to hit.

BRANCHING OF ROUTE ON MESSAGE EVENT

During the course of ship battle, there are times when you must make decisions on your strategy. Use **▲▼** to select a strategy from the menu and press **▲** to enter.

Depending on your choice, the flow of battle changes, and the timing of chances and dangers will also change. The flow also changes according to how you act in your turn. When the gauges for the next turn are spinning, it indicates that there may be a branch in the next turn. To turn the battle to your advantage, act with caution.





STATUS MENU

STATUS MENU SCREEN

Except in Battle Mode, press **X** while you are in the skies, the villages, or the dungeons to display the Status Menu. (It will not, however, be displayed during an event.) Use **↑/↓** to select a menu item (each character, ship) and press **A** to enter. Select "Next Page" (or by pressing **1/2**) to switch to next page. Use **←/→** to switch Status screens of each character. Press **B** to return to the previous screen.



1 CHARACTER WINDOW

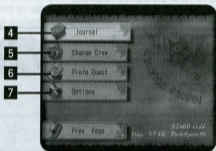
Displays the current/maximum value of HP and MP, and his/her current level.

2 CHARACTER STATUS (P.41)

Displays the status of each character. Use **←/→** to move between the pages to verify status.

3 GOLD/TIME/CURRENT MAXIMUM SP

Displays the amount of money (Gold) you currently have, the time elapsed and the current maximum SP.



4 JOURNAL (P.44)

Read the journal to verify what has happened and what has been discovered.

5 CHANGE CREW (P.45)

Change your crew members.

6 PINTA QUEST (P.45)

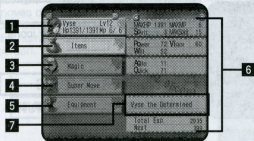
Give orders to Pinta to dispatch/return.

7 OPTIONS (P.46)

Change various option settings.

CHARACTER STATUS SCREEN

If you select either the character or the ship, his/her Status screen will be displayed to verify. Use **←→** to change between the Status screens of the characters. Also, you can use items or magic to restore status, equip the character with weapons, armour and accessories, or use "Moonberries" to learn new super moves. Use **↕** to select a menu item, and press **Ⓐ** to enter. Press **L/R** to switch between the characters. Press **⓪** to return to the Status Menu Screen.



1 CHARACTER WINDOW

Displays the current/maximum value of HP and MP, and his/her current level. Press **L/R** to switch between the characters.

2 ITEMS (P.42)

Use items.

3 MAGIC (P.42)

Use magic.

4 SUPER MOVE (P.43)

Learn new Super Moves.

5 EQUIPMENT (P.43)

Equip the character with weapons, armour, and accessory.

6 CHARACTER STATUS

Displays the detailed status of the character. Press **L/R** to switch between the characters.

7 CURRENT TITLE

Vyse's title, which changes with his Swashbuckler rating. There is no title displayed for characters other than Vyse.

■ Characters' Parameters

HP/MAXHP: Current/maximum values of Hit Points.

MP/MAXMP: Current/maximum values of Magic Points.

Attack: Attacking ability on normal attack.

Defence: Defence ability against normal attack.

Power: Force power that affects normal attacks.

Will: Will power that affects magic attacks.

Vigour: Power that affects defence abilities.

MagDef: Defence ability against magic.

Hit%: Chance of hitting the enemy on normal attack.

Dodge%: Chance of dodging enemy's normal attack.

Agile: Affects chance of dodging and landing a critical hit.

Quick: Affects on quickness of his/her action.

Total Exp.: Total experience points earned so far.

Next: Experience points necessary for next level.

Rank: Current rank of magic on respective colours.

Next: Magic Experience points necessary for the next rank.

■ Ship's Parameters:

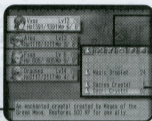
Value: How much your ship is worth.

HP/MAXHP: Current/maximum Hit Points of your ship.

MP/MAXMP: Current/maximum Magic Points.

ITEMS

Use the items. Use **◀▶** to select the type of item, and press **▲** or **▼**. Next, use **⬆⬇** to select the item (**◀▶** to switch between the lists) and press **▲** to enter. Finally, use **⬆⬇** to select the character to use the item on and press **▲** to enter. Press **⏪** to sort items. Press **⏩** to return to the previous screen.



TYPE OF ITEMS

The type will be displayed by icons.

NUMBER OF ITEMS

You may carry up to 99 of each item.

DESCRIPTION OF THE ITEM

MAGIC

You can use recovery magic (attack magic cannot be used in Character Status screen). Using one magic consumes 1 MP.

Use **◀▶** to select the type of magic, and press **▲** or **▼**. Next, use **⬆⬇** to select the magic, and press **▲** to enter. Finally, use **⬆⬇** to select the character to use magic on, and press **▲** to enter. Press **⏪** to return to the previous screen.



TYPE OF MAGIC

The type will be displayed by icons.

DESCRIPTION OF THE MAGIC

SUPER MOVE

The characters can learn new Super Moves. To learn, you will need an item called "Moonberries". Moonberries can be obtained either when enemies drop them after the battle, or when you find them inside a treasure chest. First, select the character. You can either select the character on the Status Menu screen and select "Learn Super Move" or by pressing **L/R** during the Super Move screen to switch between the characters. Next, use **▲▼** to select the Super Move you wish to learn, and press **△** to enter. You may, however, select only the moves displayed as "???" in black letters. A description will be displayed, so use this as reference to which character's Super Move is to be learned next. If you do not have enough Moonberries, he/she cannot learn, as the number of necessary Moonberries varies with different Super Moves. Press **○** to return to the previous screen.

CHARACTER

NUMBER OF MOONBERRIES

DESCRIPTION OF THE S-MOVE

S-MOVE THAT CAN BE LEARNED

You cannot select the Super Moves in dim letters.

EQUIPMENT

Equip the character with weapons, armour, and accessory. First, select the character. You can either select the character on the Status Menu screen, and select "Equipment", or by pressing **L/R** during the Equipment screen to switch between the characters. Next, select the equipment with **▲▼**, and press **△** to enter.

CHARACTER

CURRENT STATUS

DESCRIPTION OF THE ITEM

WEAPON

ARMOUR

ACCESSORY

CHANGE EQUIPMENT SCREEN

In the Change Equipment screen, use \uparrow/\downarrow to select the item (weapon, armour, accessory) you wish to change, and press \triangle to enter. At this point, potential changes in parameters after changing equipment will be displayed, so use this as reference. When the weapon is selected to change, you will be asked to select the colour (attribute). Use \leftarrow/\rightarrow to select the Moon Stone you have, and press \triangle to enter (See p.33 for the method of changing colour). Press \circ to return to the previous screen.

CHARACTER

CURRENT STATUS

EFFECTS AFTER CHANGE

Green indicates that the value will increase. Red indicates that the value will decrease.



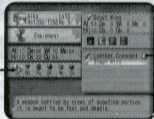
CURRENTLY EQUIPPED ITEM

CHARACTER(S) THAT CAN EQUIP

The face icon(s) of the character(s) that can equip the selected item will be displayed brightly.

EXPLANATION OF SELECTED ITEM

MOON STONES



ITEMS IN POSSESSION

The item the character is currently equipped with will be indicated with "E" at the right of the name of the item.

JOURNAL

You can read the Journal and see the list of discoveries. Use \uparrow/\downarrow to select "Read Journal/Discoveries" and press \triangle to enter. Press \circ to return to the previous screen.

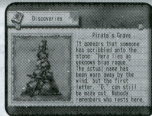
READ JOURNAL

This is a book of impressions that Vyse and his friends have about their adventures. It is written in the form of a diary. Entries are written by various people and as the story progresses, the journal increases automatically. Use \leftarrow/\rightarrow to switch between the pages (1/2), $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ to select a title to read, and press \triangle to enter. While reading the Journal, press \leftarrow/\rightarrow to switch to the previous/next title (page) of the Journal. Press \circ to return to the previous screen.



DISCOVERIES

You can view the list of discoveries you have made. When a discovery is made, it will automatically be added to the list. Use **◀▶** to change pages (1/2/3/4), **▲▼◀▶** to select the discovery you wish to view, and press **Ⓜ** to enter. While viewing the picture and description of the discovery, press **ⓁⓇ** to switch to the previous/next discovery. Press **Ⓟ** to return to the previous screen.



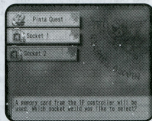
CHANGE CREW

When Vyse owns his ship, a "Change Crew" menu item will be added. You can scout for crew members and invite them on board. There is, however, a maximum capacity to the ship, and you can only have one active member for each occupation. You may have one crew member on stand-by for each occupation (if there is only one crew member for a particular occupation, he/she will be on board automatically). Use **▲▼** to select an occupation and press **Ⓜ** to enter. Next, use **▲▼** to select the crew member you wish to have aboard and press **Ⓜ**. The remaining crew members will stand ready at the base. You may change the crew at any time. Press **Ⓟ** to return to the previous screen.

PINTA QUEST

You can order Pinta to dispatch to or return from the mini-game you can play on your VM. When you find Pinta, somewhere in the world, a menu item "Pinta Quest" will be added, and you can download the mini-game. When "Pinta Quest" is selected, the Memory Card Select screen will be displayed. Use **▲▼** to select the Expansion Socket (Socket 1/Socket 2) you wish to download the mini-game to, and press **Ⓜ** to enter.

▲ If there is no memory card inserted to either of the sockets, you will not be able to select this socket.



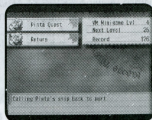
DISPATCHING/RETURNING PINTA

If there is no Pinta Quest file in your VM, a menu item "Dispatch" will be displayed. Press **Ⓜ** to write the executable file onto your VM. If there is Pinta Quest file in your VM, a menu item "Return" will be displayed. Press **Ⓜ** to calculate the experience Pinta gained in his quest in your VM, and collect the items found.

- Pinta's level rises according to the experience points gained.
- Collected Gold will be added to Vyse's.
- Collected items will be added to Vyse's.

After calculation, the mini-game file will be rewritten. Press **Ⓟ** when finished to return to the previous screen.

You will need 83 blocks of free memory space needed to download Pinta Quest. For detailed description, please select Home Page at Title Screen to see the official Skies of Arcadia site.



STATUS MENU

OPTIONS

You can change various option settings. Use **↑**/**↓** to select the option item, **←**/**→** to change settings and press **Ⓐ** to enter. Press **Ⓑ** to return to the previous screen.

SOUND

Toggles the sound output between Stereo and Monaural.

CAMERA

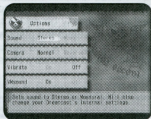
Changes the direction of control when using the first person point of view.

VIBRATE

When a Vibration Pack is connected, toggles the vibration settings ON/OFF.

VM SOUND

Toggles sound from the VM ON/OFF.



HOMEPAGE

You can access the download page of the SKIES of ARCADIA Official web site. There, you can gather various items. After registering with Dreamarena, select "Homepage" to open Local Home Screen. Select and enter "SKIES of ARCADIA Official Page," and the browser will automatically dial and access the Homepage. You cannot access the Internet unless you have registered as a user with Dreamarena. Make sure that you register as a user, using Dreamkey. Refer to the Dreamkey manual for further help.

Enquiries:

Internet:

Telephone:

SEGA Customer Service Department

www.dreamcast-europe.com

08456 090 090

L MENU/R MENU

While viewing SKIES of ARCADIA Official Page, press **L** to open the **L** Menu, and press **R** to open the **R** Menu (press the trigger again to close). Use **↑**/**↓** to select the menu item and press **Ⓐ** to enter.

Merci d'avoir choisi le jeu SKIES of ARCADIA.

Ce logiciel est destiné exclusivement à la console de jeu Dreamcast.

Veuillez lire ce manuel d'instructions attentivement avant de commencer à jouer à SKIES of ARCADIA.

SKIES of ARCADIA™

SOMMAIRE

AVANT TOUTE CHOSE	48
LES COMMANDES PRINCIPALES	48
COMMENCER UNE PARTIE	51
LA STRUCTURE DU JEU ET LA SAUVEGARDE	52
LES CIEUX (A BORD DU NAVIRE)	54
LES VILLAGES ET LES DONJONS	56
LES MODES DE COMBAT	60
LE MENU DE STATUT	70
PAGE D'ACCUEIL	76

Pour de plus amples informations sur le jeu, sélectionnez Page d'Accueil sur l'écran principal, afin d'accéder au site officiel de Skies of Arcadia.

SKIES of ARCADIA est un jeu compatible avec le Visual Memory (VM, vendu séparément). Les icônes ci-dessous indiquent le nombre de blocs mémoire nécessaires pour effectuer une sauvegarde. Ne retirez jamais le VM ou la manette lors de la sauvegarde ou du chargement d'une partie.



Données du jeu SKIES of ARCADIA
27 blocs par fichier
[ARCADIA_E000 (numéro)]



Fichier VM exécutable (p.75)
83 blocs par fichier
[ARCADIA_E_VM]



AVANT TOUTE CHOSE...

Les données du jeu sont réparties sur deux disques. Lorsque vous jouez pour la première fois, insérez le Disque 1 pour commencer une partie. Une fois que vous avez entamé le Disque 2, vous pouvez directement commencer à partir de ce disque.

COMMENT CHANGER DE DISQUE

L'écran de droite s'affiche lorsque vous devez changer de disque en cours de partie. Appuyez sur le Bouton **A** pour accéder à l'écran de sauvegarde, puis enregistrez vos données. Reportez-vous à la page 53 de ce manuel pour de plus amples informations concernant les sauvegardes. Appuyez ensuite sur le Bouton **B**. Un message vous indiquant que vous devez changer de disque s'affiche alors. Pour cela, suivez les instructions à l'écran. Après une vérification du fichier de sauvegarde, les données du Disque 2 sont chargées.



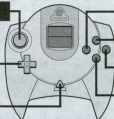
LES COMMANDES PRINCIPALES

SKIES of ARCADIA est un jeu conçu pour un seul joueur. Connectez votre manette Dreamcast au port de commande A de votre console Dreamcast.

Stick analogique

Croix multi-directionnelle

Bouton Start



Bouton X

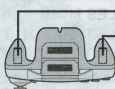
Bouton Y

Bouton B

Bouton A

Bouton G

Bouton D






Si vous possédez un Vibration Pack (vendu séparément), insérez-le dans le port d'extension n°2 de la manette Dreamcast. S'il est inséré dans le port d'extension n°1, il ne tient pas bien en place et risque de tomber en cours de partie.

- Ne touchez jamais ni au stick analogique, ni aux boutons analogiques G et D lorsque vous allumez votre console Dreamcast. Cela risque de perturber la procédure d'initialisation de la manette et d'entraîner des dysfonctionnements.
- Nous ne garantissons pas le bon fonctionnement de périphériques autres que la manette Dreamcast.

LES COMMANDES DANS LES VILLAGES ET LES DONJONS (P.10)

Croix multi/Stick analogique	Déplacer le personnage / Passer en vue subjective
Bouton A	Examiner des objets / Parler aux gens / Confirmer un choix / Faire défiler le texte
Bouton B	Annuler
Bouton X	Afficher / Quitter le menu de Statut
Bouton Y	Changer de vue (normale / subjective, pas toujours disponible)
Boutons analogiques G/D	Effectuer une rotation de la caméra en vue normale
Bouton Start	Afficher / Masquer la mini carte

LES COMMANDES PENDANT LES COMBATS CLASSIQUES (P.61)

Croix multidirectionnelle / Stick analogique	Sélection d'une commande : sélectionner une commande / Déplacer le curseur / Sélection d'un ami / ennemi :  ... Déplacer le curseur avec   ... Sélectionner un ami ou un ennemi
Bouton A	Confirmer
Bouton B	Annuler
Bouton X	Afficher l'écran de Statut des membres de l'équipe / Afficher la description des objets et de la magie
Bouton Y	Changer la couleur d'une arme (p.63)
Boutons analogiques G/D	Déplacer la caméra
Bouton Start	Annuler l'animation de l'Attaque Spéciale du personnage (uniquement si vous appuyez sur ce bouton pendant les premières secondes.)

- Pour réinitialiser le jeu et revenir à l'écran principal, appuyez simultanément sur les Boutons **A**, **B**, **X**, **Y** et **Start** à tout moment de la partie.

LES COMMANDES PRINCIPALES

LES COMMANDES PENDANT LES COMBATS NAVALS (P.66)

Croix multi/Stick analogique	Sélectionner une commande / Déplacer le curseur
Bouton A	Confirmer un choix
Bouton B	Annuler
Bouton X	Afficher la description des objets et de la magie

* Les boutons **Y** et Start, les boutons analogiques D/G ne sont pas utilisés.

LES COMMANDES DANS LES CIEUX (P54)

Croix multidirectionnelle	Changer l'angle de vue de la caméra
Stick analogique	Déplacer le navire du joueur
Button A	Examiner des objets / Communiquer avec les autres bateaux/ Entrer dans des villages ou des donjons / Confirmer un choix / Faire défiler le texte
Bouton B	Annuler
Bouton X	Afficher / Quitter le menu de Statut
Bouton analogique L	Descendre
Bouton analogique R	Monter
Bouton Start	Afficher la carte / Se déplacer dans le navire / Sauvegarder

* Le bouton **Y** n'est pas utilisé.



COMMENCER UNE PARTIE

LE DEBUT DU JEU

Lorsque vous allumez la console, le jeu se lance et une scène cinématique apparaît alors à l'écran. Une fois l'introduction finie, vous accédez à l'écran principal. Appuyez sur le Bouton Start pour afficher le menu principal. Sélectionnez une option du menu à l'aide de **▲**/**▼** du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer votre choix.

NOUVEAU JEU

Commencer une nouvelle partie.

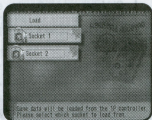
CONTINUER

Sélectionnez cette option si vous avez inséré un VM contenant des sauvegardes du jeu dans votre manette Dreamcast, connectée au port de commande A de votre console Dreamcast.



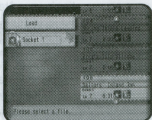
SELECTIONNER UN VISUAL MEMORY (PORT D'EXTENSION)

Lorsque vous sélectionnez "CONTINUER", l'écran de chargement s'affiche. Utilisez **▲**/**▼** pour sélectionner le port d'extension n°1 ou n°2, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer votre choix. (Remarque : si aucun VM n'est inséré dans l'un des deux ports d'extension, vous ne pouvez en sélectionner aucun).



SELECTIONNER UN FICHIER A CHARGER

Utilisez ensuite **▲**/**▼** pour sélectionner le fichier de la partie que vous souhaitez continuer, puis appuyez sur le Bouton **A**. Puis confirmez votre choix en utilisant **▲**/**▼** pour choisir Oui ou Non et en appuyant sur le Bouton **A**.



PAGE D'ACCUEIL

Accédez au site officiel de SKIES of ARCADIA. Reportez-vous à la page 76 de ce manuel pour de plus amples informations.



STRUCTURE DU JEU ET SAUVEGARDE

L'univers du jeu SKIES of ARCADIA est principalement constitué des cieux et d'îles flottantes. Vyse, le personnage principal, se déplace dans les airs grâce à son bateau volant, explore les villages et les donjons à pied, et prend part à différents combats. Voici comment se déroule le jeu.

RELATIONS ENTRE CHAQUE MODE

LES VILLAGES ET LES DONJONS

Dans les villages, les bâtiments et les donjons, Vyse se déplace à pied, afin d'explorer les lieux et de parler aux autres personnages (p.56).

LES CIEUX

Vyse parcourt les cieux à bord de son navire volant. Les zones qu'il peut explorer s'étendent en fonction de la taille et des performances de son navire (p.54).

LES MODES DE COMBAT

Si Vyse rencontre des ennemis lorsqu'il explore des donjons ou les cieux à bord de son navire, un affrontement s'ensuit. Il existe deux sortes de combats : les combats classiques et les combats navals (p.60).

DE LA TERRE AU CIEL...

DU CIEL AUX VILLAGES / DONJONS

Approchez-vous de l'île ou du bâtiment avec votre bateau, et appuyez sur le Bouton **A**. Si c'est une île sur laquelle vous pouvez atterrir, vous êtes alors transféré sur la terre ferme.

DES VILLAGES / DONJONS AU CIEL

Pour passer de la terre ferme aux cieux, approchez-vous du bateau à bord duquel vous voulez embarquer, et appuyez sur le Bouton **A**. Un message vous demande de confirmer si vous souhaitez monter à bord ou non. Utilisez **↑↓** pour faire votre choix, puis appuyez sur le Bouton **A**.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsque les personnages n'ont plus de points de vie (PV) ou lorsque les points de vie du navire atteignent zéro. Vous revenez alors à l'écran principal. Toutefois vous pouvez choisir de continuer ou non la partie lors des combats contre les boss. Utilisez **↑↓** pour sélectionner "Je n'abandonne jamais !" ou "J'abandonne.", puis appuyez sur le Bouton **A**.

SAUVEGARDER

Dans les villages / donjons et les donjons destinés à votre navire, vous ne pouvez enregistrer vos données qu'àux points de sauvegarde. Approchez-vous du point de sauvegarde et appuyez sur le Bouton **A** pour afficher l'écran de sauvegarde. Lorsque vous voyagez dans les cieux, vous pouvez sauvegarder à tout moment. Appuyez alors sur le Bouton Start pour ouvrir le menu et sélectionnez "SAUVEGARDER" pour afficher l'écran de sauvegarde.



A bord du navire



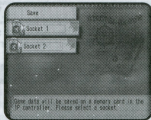
Point de sauvegarde spécial dans le ciel



Point de sauvegarde dans un village / donjon

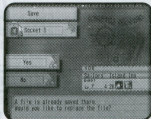
SELECTIONNER UN VISUAL MEMORY (PORT D'EXTENSION)

Sélectionnez le Visual Memory sur lequel vous souhaitez sauvegarder votre partie. Utilisez **↑**/**↓** pour choisir entre "Port 1" et "Port 2" puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Si aucun Visual Memory n'est inséré dans l'un des deux ports, vous ne pouvez pas sélectionner de VM.



SELECTIONNER UN FICHIER DE SAUVEGARDE

Utilisez **↑**/**↓** pour sélectionner le fichier de jeu que vous souhaitez sauvegarder et appuyez sur le Bouton **A**. Vous devez ensuite choisir de sauvegarder ce fichier ou de l'écraser, si des données y sont déjà sauvegardées (les anciennes données seront effacées et remplacées par les nouvelles, si vous choisissez d'écraser le fichier). Utilisez **↑**/**↓** pour sélectionner OUI ou NON et appuyez sur le Bouton **A**. Si vous ne disposez pas de blocs de mémoire libres suffisants, vous ne pouvez pas sauvegarder.



S'IL N'Y A AUCUN FICHIER DE SAUVEGARDE SUR LE VISUAL MEMORY

Lorsqu'il n'y a aucun fichier de sauvegarde du jeu SKIES of ARCADIA sur le Visual Memory sélectionné, le jeu en crée un automatiquement. Il vous est alors demandé si vous souhaitez afficher l'icône de SKIES of ARCADIA sur votre VM. Utilisez **↑**/**↓** pour sélectionner OUI / NON et appuyez sur le Bouton **A**. Pour sauvegarder les données de l'icône, vous devez disposer de 2 blocs de mémoire libres.



LES CIEUX (A BORD DU NAVIRE)

C'est à bord d'un navire volant que vous explorez et voyagez dans le monde de SKIES of ARCADIA. Votre premier navire ne vous permet pas de vous rendre dans toutes les régions disponibles. Cependant, en fonction de la taille de votre navire et grâce à quelques améliorations, vous pouvez atteindre de nouvelles zones du jeu. Utilisez le stick analogique pour diriger votre vaisseau, la croix multidirectionnelle pour changer l'angle de vue de la caméra, le bouton analogique G pour faire descendre votre vaisseau et le bouton analogique D pour le faire monter. Appuyez sur le Bouton Start pour afficher le menu, sur le Bouton A pour atterrir sur une île (entrer dans un village) et sur le Bouton X pour afficher le menu de Statut.

L'ECRAN DE JEU



1 NOM DE L'ÎLE / DU VILLAGE / DU BATIMENT

Affiche le nom d'une île, d'un village ou d'un bâtiment que vous avez déjà exploré, lorsque vous vous en approchez. Appuyez sur le Bouton A pour atterrir à cet endroit.

2 ALTIMETRE

Affiche l'altitude à laquelle vous volez.

3 BOUSSOLE

Affiche la direction dans laquelle vous volez.

L'ECRAN DE MENU

A bord du bateau, appuyez sur le Bouton Start pour afficher l'écran du menu. Utilisez \uparrow \downarrow pour sélectionner une option, puis appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre choix.



CARTE

La carte vous permet de vérifier votre position, ainsi que la direction dans laquelle vous volez. La carte n'indique que les régions que vous avez déjà explorées. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, le monde tout entier vous est révélé.

NAVIRE

Votre position actuelle sur la carte. La direction dans laquelle le vaisseau est orienté est indiquée par une lumière clignotante.

NOM DE L'ÎLE (DU VILLAGE)

Indique le nom de l'île (du village) et de l'endroit situé au centre de la loupe.

VILLAGES ET BATIMENTS

Les îles (villages) et les bâtiments que vous avez déjà visités sont indiqués en rouge.

LOUPE

Utilisez \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow pour déplacer la loupe et localiser les lieux déjà explorés.

ALTIMETRE

Indique l'altitude à laquelle vous volez.

BOUSSOLE

Indique la direction dans laquelle vous volez.

LE PONT

Vous pouvez vous déplacer sur le navire et vous adresser à votre équipage (cette option n'est pas disponible à bord de tous les vaisseaux). Votre conversation peut vous fournir des indices importants, soyez donc très attentif. Les déplacements et les conversations se déroulent de la même manière que dans "Les villages et les donjons" (p.56). Appuyez sur le Bouton **X** pour afficher l'écran de Statut. Pour revenir aux cieux, il vous suffit d'examiner la barre sur le pont. Il vous est alors demandé si vous souhaitez partir ou non.

SAUVEGARDER

Vous avez la possibilité de sauvegarder votre progression dans le jeu. Consultez la section "Sauvegarder" (p53) de ce manuel. N'oubliez pas que dans certaines régions, vous ne pouvez sauvegarder que si vous trouvez un point de sauvegarde.

LES RENCONTRES

Les navires des Pirates de l'Air ne sont pas les seuls que vous croisez dans les cieux. Lorsque vous rencontrez un navire de commerce ou privé, approchez-vous et appuyez sur le Bouton **A** pour engager la conversation. Lorsque vous rencontrez des navires appartenant à l'Armada Impériale ou à des pirates ennemis, le combat commence. Une icône d'alerte "!!" s'affiche sur la boussole lorsqu'un navire ennemi est proche. Reportez-vous à la section concernant les combats en page 60 pour de plus amples informations.



LES DECOUVERTES

Au cours de cette longue aventure, Vyse et ses amis se rendent dans différents endroits du monde. Ceux-ci incluent les îles et les régions des cieux restées inexplorées jusqu'à maintenant. Il se peut que vous découvriez des ruines légendaires ou de nouvelles espèces de créatures. Rendez-vous dans de nouvelles régions en bateau et examinez les environs. Lorsque vous faites une Découverte, celle-ci s'affiche à l'écran. Les noms de Vyse et de ses amis resteront ainsi gravés dans l'Histoire.

FAIRE UNE DECOUVERTE

Lorsque vous êtes sur le point de faire une Découverte, l'aiguille de la boussole se met à tourner dans tous les sens. Appuyez sur le Bouton **A** pour afficher cette Découverte.



VENDRE DES INFORMATIONS SUR LES DECOUVERTES A LA CONFRERIE

Lorsque vous faites une Découverte ou que vous avez besoin d'informations sur une Découverte éventuelle, allez à la Confrérie des Marins dans les villages pour y vendre ou acheter des informations. Vyse et ses amis ne sont pas seuls à faire des Découvertes, et si un autre explorateur vend des informations avant vous, votre information perd de sa valeur. Reportez-vous à la page 58 pour de plus amples informations sur la Confrérie des Marins.



CONSULTER DES DECOUVERTES DANS VOTRE JOURNAL

Si vous faites une Découverte, celle-ci s'ajoute à votre liste de Découvertes dans le menu de Statut. Vous pouvez consulter cette liste lorsque vous avez la possibilité d'ouvrir votre Journal. Reportez-vous à la page 74 pour de plus amples informations sur le contenu du Journal.



LES VILLAGES ET LES DONJONS



Promenez-vous dans le village pour recueillir des informations, acheter des objets, ou explorer un donjon. Déplacez Vyse à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle. Appuyez sur les boutons analogiques G ou D pour déplacer la caméra, et sur le Bouton **A** pour parler aux gens ou examiner ce qu'il se trouve en face de Vyse. Appuyez également sur le Bouton **X** pour afficher le menu de Statut et sur le Bouton Start pour afficher ou masquer la mini carte.

La mini carte

Un **▲** indique votre position actuelle et la direction dans laquelle vous vous déplacez sur la carte.

GRIMPER / DESCENDRE D'UNE ECHELLE OU D'UN MAT

Lorsque vous êtes à proximité d'une échelle ou d'un mât, appuyez sur le Bouton **A** pour vous y accrocher. Utilisez ensuite **▲**/**▼** pour monter ou descendre. Vyse lâche automatiquement prise lorsque vous atteignez l'une des deux extrémités de l'échelle ou du mât.

EXAMINER

Lorsque vous êtes face à une étagère ou à un panneau, appuyez sur le Bouton **A** pour l'examiner.

PARLER AUX PERSONNAGES

Lorsque vous êtes en face d'un personnage auquel vous pouvez parler, appuyez sur le Bouton **A** pour engager la conversation. Dans certains cas, les personnages auxquels vous vous adressez peuvent se joindre à vous et devenir un membre de votre équipage. Il arrive également que vous deviez leur répondre.

RECUPERER DES OBJETS

Lorsque vous vous trouvez face à un coffre, appuyez sur le Bouton **A** pour l'ouvrir et récupérer ce qu'il contient. Cependant, si la valeur de cet objet dépasse la valeur maximale de ce que vous pouvez transporter (99), vous ne pouvez pas vous en emparer.

SE REPOSER

Vous pouvez vous reposer dans une auberge, et sauvegarder votre partie au point de sauvegarde qui s'y trouve. Pour vous reposer, adressez-vous à l'aubergiste en appuyant sur le Bouton **A**. Utilisez **▲**/**▼** pour choisir entre "Vous passerez la nuit / Vous partirez" et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Les HP et MP des personnages, ainsi que les HP du navire, sont entièrement régénérés lorsque vous vous reposez.



ACHETER ET VENDRE

Entrez dans les commerces des villages pour acheter ou vendre des armes et des objets. Adressez-vous au marchand en appuyant sur le Bouton **A**. Utilisez **↑↓** pour choisir une option du menu et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer.

ACHETER ET VENDRE DES ARMES, DES OBJETS, DU MATERIEL NAVAL

Vous pouvez vendre ou acheter des objets et du matériel naval... Utilisez **↑↓** pour choisir entre "ACHETER/VENDRE/PARTIR" et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer.

SELECTIONNER UN OBJET

Utilisez **↑↓** pour sélectionner l'objet que vous désirez vendre ou acheter, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Si tous les objets disponibles ne s'affichent pas à l'écran, utilisez **←→** pour en faire défiler la liste. Pour chaque objet s'affichent les personnages qui peuvent l'utiliser ainsi que les paramètres liés à la possession de cet objet (les valeurs positives s'affichent en vert, tandis que les valeurs négatives s'affichent en rouge). Appuyez sur le Bouton **X** pour passer de la valeur comparative, à la valeur absolue). Utilisez ces données pour faire des achats judicieux.

CHOISIR UNE QUANTITE

Sélectionnez le nombre d'objets que vous désirez vendre ou acheter. Utilisez **↑↓** pour augmenter ou baisser la quantité d'une unité, **←→** pour l'augmenter ou la baisser de 10 unités. Appuyez ensuite sur le Bouton **A** pour confirmer ou sur le Bouton **B** pour retourner à l'écran précédent.

S'ÉQUIPER D'UN OBJET

Dès que vous avez effectué votre transaction, vous pouvez vous équiper des armes, des armures, des accessoires, ou du matériel naval. Sélectionnez le personnage que vous souhaitez équiper en vous référant aux paramètres. Les objets dont le personnage était équipé auparavant ne sont pas perdus lors de cette opération.

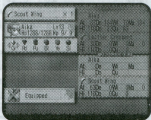
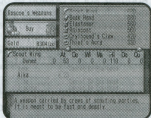
PARLER DE TOUT ET DE RIEN

Vous pouvez parler au marchand.

- Lorsque vous lui parlez, il peut vous fournir des informations et vous donner des objets qui ne figurent pas sur la liste normale.

PARTIR

Vous sortez du magasin.



LA CONFRERIE DES MARINS

Des Confréries des Marins sont situées dans plusieurs villages disséminés dans le monde. Vous pouvez y acheter et y vendre des informations sur les Découvertes. Pour cela, adressez-vous au Maître de confrérie en appuyant sur le Bouton **A**. Utilisez **↑↓←→** pour choisir entre "Vous vendrez et achèterez des informations sur les Découvertes / Vous discuterez / Vous partirez" et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer.

VENDRE DES INFORMATIONS

Utilisez **↑↓←→** pour sélectionner une information que vous désirez vendre, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. S'il y a plus d'informations que celles qui s'affichent à l'écran, utilisez **←→** pour faire défiler la liste. Si vous avez fait la Découverte très tard, ou avez perdu énormément de temps avant de vendre l'information, cette dernière perd de sa valeur.

ACHERER DES INFORMATIONS

Vous pouvez acheter des informations sur les éventuelles découvertes à venir. Utilisez **↑↓←→** pour sélectionner l'information que vous souhaitez acheter, et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. S'il y a plus d'informations que celles qui s'affichent à l'écran, utilisez **←→** pour faire défiler la liste. Les informations détaillées coûtent cher, tandis que les simples rumeurs coûtent peu d'argent.

PARLER DE TOUT ET DE RIEN

Vous pouvez demander au Maître de confrérie de vous parler de la Confrérie des Marins.

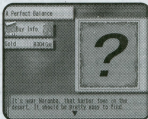
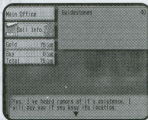
PARTIR

Vous sortez de la Guilde des Marins.

LES CHAMS ET LA CROISSANCE DE CUPIL

Cupil, l'ami de Fina, est une mystérieuse créature qui évolue en mangeant de la nourriture spéciale (objet) appelée "Cham". Lorsque Cupil évolue, il prend différentes formes. Cupil vous prévient quand vous vous approchez d'un Cham. Appuyez sur le Bouton **A** lorsque Cupil réagit à un Cham, afin d'examiner les lieux. La réaction de Cupil vous est indiquée de la manière suivante :

- Si le son est activé sur le VM, il se met à sonner.
- L'image de Cupil sur l'écran du VM se modifie.
- Si le Vibration Pack est connecté à la manette et que la fonction de vibration est activée, il se met à vibrer.



CHAMS

LE TAUX DE FIER-A-BRAS

Le taux de Fier-à-bras de Vyse change selon les événements, et les réponses que vous donnez pendant les conversations. Si vous prenez les bonnes décisions et vous montrez brave, le taux augmente et l'attitude des gens à l'égard de Vyse s'en trouve modifiée. Les gens auront confiance en vous et vous aurez moins de difficulté à traiter avec eux, si votre taux de Fier-à-bras est élevé. Un carillon sonne pour vous prévenir d'un changement dans le taux de Fier-à-bras, et vous indique s'il a augmenté ou diminué. Pour vous faire une idée de votre taux de Fier-à-bras, allez sur l'écran de Statut du personnage dans le menu de Statut (p. 71) et voyez quel titre a obtenu Vyse.



LES SYSTEMES DE LA BASE ET DE L'EQUIPAGE

A un certain moment de l'histoire, Vyse obtient son propre navire. Il peut alors recruter des membres d'équipage, différents des membres de l'équipe, tels que Aika et Fina, et les faire monter à bord. Il crée également sa propre base, identique à l'île des Pirates de Dyne.

LE SYSTEME DE LA BASE

Lorsque vous avez un Maçon, vous pouvez investir de l'argent afin qu'il améliore la base. C'est ce qu'on appelle le système de la base. Vous pouvez modifier non seulement l'apparence de la structure, mais également ses fonctions. De plus, si vous assignez de nouveaux membres d'équipage, vous pouvez construire de nouveaux bâtiments, pour faire de votre base un endroit animé.



LE SYSTEME DE L'EQUIPAGE

Lorsque Vyse récupère son propre navire, il peut partir à la recherche de nouveaux membres d'équipage. L'amélioration du navire dépend des capacités des membres d'équipage. Par exemple, si vous avez un canonnière à bord, la capacité de tir du vaisseau augmente. De plus, lorsque vous êtes au milieu d'un combat naval, vous pouvez choisir la "commande Equipage" pour assigner tel ou tel membre d'équipage à telle ou telle fonction. Les membres d'équipage potentiels sont disséminés dans le monde. Cependant, ils ne se joindront pas tous à vous facilement, et certains nécessiteront de remplir des conditions spéciales. Vyse doit se démener pour recruter ces membres d'équipage.





LES MODES DE COMBAT

Il existe deux modes de combat distincts. En combat classique, membres de l'équipe et ennemis s'affrontent sur le terrain. En combat naval, votre navire affronte celui de l'ennemi. Vous donnez vos ordres à chaque personnage au tour par tour. Lorsque le PV d'un personnage atteint zéro, celui-ci ne peut plus continuer le combat, mais ses PV reviennent à une valeur de 1 après le combat (uniquement en combat classique). Si les PV de tous les personnages de votre équipe ou de votre bateau descendent à zéro, la partie s'achève (vous pouvez continuer la partie si vous affrontez un boss).

LE COMBAT CLASSIQUE

AFFICHAGE EN COMBAT CLASSIQUE



Ecran de Statut simplifié (en mode combat)

1 POINTS D'ESPRIT

C'est la valeur des actions que peut entreprendre votre équipe dans son ensemble. Elle décroît lorsque vous utilisez de la magie ou des attaques spéciales. Les valeurs correspondent à la valeur actuelle / la valeur maximale des points d'esprit. La jauge verte indique la quantité que vous pouvez dépenser pour ce tour, et la jauge rouge indique la quantité qui sera utilisée. A la fin de chaque tour, la quantité augmente selon le nombre de personnages qui peuvent prendre part à l'action. De plus, lorsque vous devez sélectionner une commande, choisissez "FOCUS" pour augmenter cette quantité. Après chaque combat, la valeur revient à la valeur initiale.

2 VISAGE ET NOM DE PERSONNAGE

La couleur qui entoure le visage du personnage indique la couleur actuelle de l'arme dont il est équipé (p.63).

3 NIVEAU

Indique le niveau de compétence actuel du personnage.

4 PM (POINTS DE MAGIE)

Indique le nombre de points de magie que vous pouvez utiliser. Les valeurs correspondent à la valeur actuelle / la valeur maximale des points de magie. Le nombre de PM décroît par tranche de 1 quand vous utilisez des points de magie.

5 PV (POINTS DE VIE)

Indique la force physique du personnage. Les valeurs correspondent à la valeur actuelle / la valeur maximale des points de vie. Lorsque cette valeur atteint zéro, le personnage n'est plus en mesure de se battre.









6 CONDITION

Si les attributs augmentent de manière temporaire ou s'il y a un changement d'état à cause du poison, etc., les icônes apparaissent à cet endroit.

7 LES COMMANDES EN COMBAT

Voir la description ci-dessous.

LES COMMANDES DE COMBAT

Au début d'un tour, vous devez donner un ordre à chaque personnage, en commençant par Vyse. Utilisez  pour choisir une commande de combat, telle que l'Attaque Spéciale, la magie, etc., et appuyez sur le Bouton  pour confirmer (certaines commandes ne peuvent être sélectionnées par moment, selon les conditions). Appuyez sur le Bouton  pour annuler. Pour changer la couleur de l'arme dont est équipé le personnage, appuyez sur le Bouton  (à chaque fois que vous appuyez, suivant la Pierre de Lune que vous possédez déjà, les couleurs défilent dans l'ordre suivant : vert>rouge>violet>bleu>jaune>argent). Appuyez sur le Bouton  pour afficher le statut de l'équipe (appuyez de nouveau sur le Bouton  pour fermer). Appuyez également sur le Bouton  lorsque vous choisissez un objet ou un sort, pour afficher sa description (appuyez de nouveau sur le Bouton  pour fermer).



FUIE

Fuir le combat (cette commande n'est pas disponible lorsque vous affrontez un boss.)

ARTICLE

Utiliser un objet.

GARDE

Se protéger des attaques de l'ennemi.

ATTAQUE

Attaquer avec l'arme dont est équipé le personnage.

ATTAQ. S

Utiliser l'Attaque Spéciale de chaque personnage.

MAGIE

Utiliser la magie.

FOCUS

Augmenter les ES.

FUIE

Permet de fuir le combat. Vous ne pouvez donner cet ordre qu'à Vyse (ou au premier personnage du tour). Remarque : vous ne pouvez fuir un combat à tous les coups. D'autre part, vous ne pouvez jamais fuir un combat contre un boss.

LES MODES DE COMBAT

ARTICLE



Permet d'utiliser l'objet sélectionné. Utilisez **◀▶** pour choisir un type d'objet, puis appuyez sur le Bouton **Ⓜ** ou **Ⓝ**. Utilisez ensuite **⬆️⬇️** pour choisir un objet (utilisez **◀▶** pour faire défiler la liste), et appuyez sur le Bouton **Ⓜ**. Pour finir, utilisez **⬆️⬇️** pour choisir une cible sur laquelle vous souhaitez utiliser l'objet, puis appuyez sur le Bouton **Ⓜ** (à moins que l'objet ne puisse toucher tous les personnages à la fois). Vous pouvez également changer d'équipement. Remarque : vous ne passez pas votre tour lorsque vous changez d'armes.

GARDE



Permet de se protéger afin de diminuer l'ampleur des dégâts subis. Le nom d'un personnage qui se protège s'affiche en rouge violacé. La garde ne dure qu'un tour.

ATTAQUE



Permet d'attaquer avec l'arme dont le personnage est équipé. Un curseur s'affiche au-dessus de l'ennemi à attaquer lorsque vous choisissez cette commande. Utilisez **⬆️⬇️** pour choisir un ennemi et appuyez sur le Bouton **Ⓜ** pour confirmer. Les dégâts infligés à l'ennemi peuvent changer selon la couleur (l'attribut) de l'arme (p.63).

ATTAQUE SPECIALE

Coût en ES.



Permet d'utiliser l'Attaque Spéciale que le personnage a apprise. Sélectionnez "Attaque Spéciale," utilisez **⬆️⬇️** pour choisir l'Attaque Spéciale, puis appuyez sur le Bouton **Ⓜ** pour confirmer. Lorsque vous sélectionnez l'Attaque Spéciale, appuyez sur le Bouton **Ⓜ** pour en afficher la description. La consommation d'ES change selon l'Attaque Spéciale utilisée (p.64). Vous ne pouvez pas choisir cette commande si le personnage n'a pas encore appris d'Attaque Spéciale.

MAGIE

Coût en ES /coûte 1 PM par utilisation.



Permet d'utiliser la magie apprise par le personnage. Vous utilisez 1 PM à chaque utilisation. Utilisez **⬆️⬇️** pour choisir une attaque magique et appuyez sur le Bouton **Ⓜ** pour confirmer. Lorsque vous choisissez une attaque magique, appuyez sur le Bouton **Ⓜ** pour en afficher la description.

FOCUS



Permet d'augmenter le montant de ES. Le montant dépend du taux d'esprit du personnage qui utilise cette commande.

FIN DU COMBAT

Lorsque votre équipe remporte le combat, l'écran de résultat s'affiche. Le calcul et le cumul des points d'expérience, de l'or et des points d'expérience magique (selon la couleur de l'arme utilisée), s'effectuent alors. Lorsque les points d'expérience d'un personnage ou ses points d'expérience magique ont atteint un certain niveau, son niveau d'expérience / de magie augmente. Lorsque vous montez de niveau d'expérience magique, vous apprenez un nouveau sort correspondant à l'attribut d'expérience magique. Appuyez sur le Bouton **A** pour quitter l'écran de résultat. L'écran de résultat est le même pour les combats classiques et les combats navals.

Exp	0	Magie Exp	1	ES
Aker	Lvl 2	Total Exp	100	100
Aika	Lvl 2	Total Exp	100	100
Fina	Lvl 5	Total Exp	111	111
Grahob	Lvl 4	Total Exp	100	100

LE SYSTEME D'ESPRIT

Les Points d'esprit, ou ES, représentent la valeur des actions que peut entreprendre votre équipe dans son ensemble, et s'affichent sous la forme d'une jauge verte en haut de l'écran de combat. En combat classique, vous utilisez des ES lorsque vous utilisez de la magie ou des Attaques Spéciales. En combat naval, vous consommez des ES avec chaque fois, sauf avec les commandes Fuite, Garde, Focus et Article. Plus la magie ou l'Attaque Spéciale sont puissantes, et plus vous dépensez d'ES. Vous gagnez des ES à chaque tour et pouvez recevoir des ES supplémentaires lorsque vous utilisez la commande "Focus". La valeur des ES est valable pour tous les personnages de l'équipe. Ainsi, vous pouvez ordonner à un personnage de se concentrer, et ordonner aux autres personnages d'effectuer une Attaque Spéciale ou d'utiliser de la magie, et ainsi consommer les ES gagnés par le personnage qui s'est concentré. L'issue du combat peut dépendre de la manière dont vous utilisez les ES, alors soyez un fin stratège.

CHANGER LA COULEUR (L'ATTRIBUT) DE L'ARME ET APPRENDRE DE LA MAGIE

Il existe des Pierres de Lune de six couleurs différentes : vert, rouge, violet, bleu, jaune, et argent, dont les attributs diffèrent. Vous pouvez modifier la couleur des armes selon la couleur des Pierres de Lune que vous possédez. Les attributs sont modifiés lorsque vous changez de couleur. Pour cela, appuyez sur le Bouton **V** lorsque vous sélectionnez une commande de combat. Vous pouvez également changer de couleur à partir de la commande "Article." Sélectionnez la commande "Article", puis utilisez **↔** pour choisir "Armes", et **↕** pour vous saisir de l'arme désirée. Enfin, appuyez sur le Bouton **A** pour ouvrir la fenêtre des Pierres de Lune. Utilisez **↔** pour choisir une couleur, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer.



Les ennemis utilisent également des attributs pour attaquer. De plus, si vous attaquez avec un attribut contraire à celui de l'ennemi, vous pouvez lui infliger des dégâts importants (voir le tableau ci-dessous). À la fin du combat, des points d'expérience magique correspondant à la couleur de l'arme utilisée vous sont octroyés. Lorsque ces points d'expérience magique atteignent un certain niveau, le personnage apprend une nouvelle magie correspondant à l'attribut en question. Les personnages gagnent le double des points d'expérience magique pour la couleur dont ils sont équipés et un montant égal pour les couleurs dont sont équipés les autres membres de l'équipe..

VERT	>	ROUGE
ROUGE	<<>>	VIOLET
ROUGE	>	BLEU
BLEU	>	VIOLET

VIOLET	>	VERT
BLEU	>	JAUNE
JAUNE	>>	VERT
JAUNE	<	ARGENT

VERT	>>>	JAUNE
VERT	>>>	ARGENT

">>>" indique que les dégâts sont plus importants que pour ">"

APPRENDRE DES ATTAQUES SPECIALES



Les personnages apprennent des Attaques Spéciales en utilisant des objets appelés les "Baiedelunes". Pour apprendre une nouvelle Attaque Spéciale, sélectionnez la commande "Attaque Spéciale" sur l'écran de Statut dans le menu de Statut (p.71). L'ordre des Attaques Spéciales que peuvent apprendre les personnages, est préétabli. En outre, le nombre de Baiedelunes nécessaires dépend de chaque Attaque Spéciale.

LES CHANGEMENTS DE STATUT

Si la couleur du nom d'un coéquipier ou d'un ennemi sur l'écran de Statut change au cours d'un combat, cela signifie qu'il vient de subir un changement de statut.

Rouge-violet	En garde.
Jaune-vert	Attaque annulée.
Jaune	Changement d'état annulé par une magie ou une attaque.
Bleu	Changement d'état annulé.
RVi+JVe+J+B	Toutes les attaques de l'ennemi annulées.

De plus, lorsque le statut de personnage est modifié par le poison, etc., les icônes suivantes apparaissent sur l'écran de Statut.

	POISON Perd des PV à la fin de chaque tour.		CONFUSION Attaque tous les combattants, amis ou ennemis.		
	INCONSCIENT Lorsque les PV atteignent zéro.		SILENCE Ne peut plus utiliser la magie.		REGENERER Régénère tous les PV à la fin du tour.
	STATUE Ne peut pas se battre pendant un certain nombre de tours.		FATIGUE Ne peut plus récupérer d'ES.		RENFORCER Augmente toutes les capacités d'attaque et de défense.
	ENDORMI Ne peut se battre tant qu'il n'est pas réveillé.		FAIBLE Baisse de toutes les capacités.		RAPIDITE Augmente la vitesse.

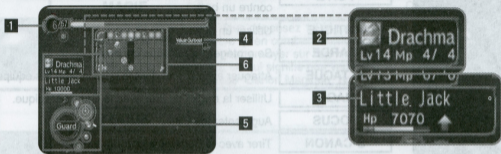
● RENFORCER apparaît en rouge et RAPIDITE en bleu.



LE COMBAT NAVAL

Lors d'un combat naval, Vyse et ses amis affrontent un vaisseau ennemi depuis leur propre navire. Hormis les combats qui se déroulent lors d'événements fixes, vous pouvez croiser des bateaux ennemis et être pris dans un affrontement imprévu.

L'ECRAN DE COMBAT NAVAL



1 JAUGE DES POINTS D'ESPRIT

Cette jauge correspond aux actions que peut entreprendre votre équipe dans son ensemble. Elle se vide à mesure que vous utilisez les commandes "Magie," "Attaque," "Super Canon," et "Equipage". La jauge verte indique le nombre de ES actuel, tandis que la jauge rouge représente le nombre d'ES à utiliser pendant le tour. A la fin de chaque tour, le niveau d'ES est régénéré en fonction du nombre de personnages de l'équipe qui peuvent effectuer une action. De plus, lorsque vous sélectionnez la commande "Focus", vous en récupérez une certaine quantité.

2 STATUT DES PERSONNAGES QUI PEUVENT EFFECTUER UNE ACTION

NV indique le niveau actuel de compétence au combat du personnage, tandis que PM représente le nombre de points de magie qu'il peut utiliser.

3 NOM DU BATEAU / PV / STATUT

PV indique la valeur actuelle / la valeur maximale. Lorsque les PV atteignent zéro, le bateau coule et la partie s'achève. Une icône vous indique s'il y a un changement de Statut. Celle-ci vous indique l'état de votre bateau (s'il est endommagé ou si la puissance a baissé, etc.)





4 NOM DU BATEAU ENNEMI / PV

Une icône vous informe lorsque le statut augmente ou subit un changement (p.64). (Vous pouvez voir le statut (l'état) du bateau ennemi)

5 COMMANDES DE COMBAT NAVAL (P.66)

6 CARTE DE COMBAT (P.68)

LES COMMANDES DE COMBAT NAVAL

Lorsque c'est à votre tour, vous devez entrer une commande pour chacun des personnages en commençant par Vyse. Utilisez  pour choisir une commande de combat naval, puis appuyez sur le Bouton  pour confirmer (certaines commandes ne sont pas disponibles). Appuyez sur le Bouton  pour annuler. Assignez les commandes à la carte de combat et le combat naval commence. Lorsque vous sélectionnez "Article" ou "Magie", appuyez sur le Bouton  pour en afficher une description (appuyez de nouveau sur ce bouton pour fermer).



FUITE	Fuir le combat (non disponible lors d'un combat contre un boss.)
ARTICLE	Utiliser un objet.
GARDE	Se protéger de l'attaque ennemie.
ATTAQUE	Attaquer avec l'arme dont le personnage est équipé.
MAGIE	Utiliser la magie ou tirer avec le Canon Magique.
FOCUS	Augmenter les ES.
S-CANON	Tirer avec le Super Canon.
EQUIPAGE	Disponible lorsque Vyse est capitaine de son propre bateau.

FUITE



Permet de fuir le combat. Cette commande est la même qu'en combat classique (p.61).

ARTICLE



Permet d'utiliser l'objet choisi. Cette commande est la même qu'en combat classique (p.62).



GARDE



Permet d'effectuer des manœuvres d'esquive, ce qui réduit les dégâts infligés par les attaques de l'ennemi.

ATTAQUE

Coût en ES.

Permet d'ordonner aux canons de tirer. Choisissez "Attaque," utilisez  pour sélectionner le canon dont est équipé le bateau, puis appuyez sur le Bouton  pour confirmer. Il existe trois types d'armes différents, dont les capacités diffèrent réellement (p.69).

MAGIE

Coût en ES / 1 PM par utilisation.

Permet d'utiliser de la magie. Vous dépensez 1 PM par utilisation. Vous sélectionnez cette commande de la même manière qu'en combat classique (p.62). De plus, les boulets de canon magiques que le personnage peut envoyer sur l'ennemi, sont maniés de la même manière que les boulets de canon normaux, ce qui signifie que vous pouvez ainsi rater votre cible. Remarque : vous devez obtenir la commande "Canon Magique" pour pouvoir envoyer de la magie.

FOCUS

Permet de récupérer des ES.



S-CANNON

Coûte un certain nombre d'ES.

Certains bateaux à bord desquels voyage Vyse peuvent être munis de super canons. Vous pouvez uniquement utiliser ces canons sur les zones indiquées par une icône spéciale. Vous utilisez une grande quantité d'ES, mais la puissance de feu est immense. Ceci peut modifier l'issue du combat.

EQUIPAGE

Coûte un certain nombre d'ES.






Lorsque Vyse possède son propre navire, il peut donner des ordres à son équipage. Sélectionnez "Equipe," en utilisant , et appuyez sur le Bouton  pour confirmer. Chaque membre d'équipage possède ses propres capacités, telles que le pouvoir de régénérer des ES, ou celui de réparer le vaisseau (régénérer ses PV). De plus, le nombre d'ES utilisés diffère selon les différents membres d'équipage. Vous remportez les combats navals si vous maîtrisez parfaitement les capacités de chacun et améliorez les capacités du bateau.

L'ECRAN DE COMBAT NAVAL

Lors de chaque tour en combat naval, les membres de votre équipe peuvent effectuer une action isolée. Chaque tour est divisé en rounds, selon le nombre de personnages qui composent votre équipe. Ainsi, si vous avez une équipe constituée de quatre membres, le tour se divise en quatre rounds. Lorsque vous choisissez une action pour chaque personnage, une icône représentant l'action apparaît en haut de l'écran de la "carte de combat."

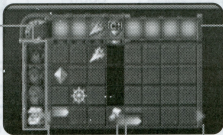
ENTRER DES COMMANDES SUR LA CARTE DE COMBAT

Vous devez choisir une commande (p.66) pour chaque membre de votre équipe. Cependant, chaque personnage ne peut effectuer qu'une seule action par tour.

Utilisez  pour choisir une commande, et appuyez sur le Bouton  pour confirmer. Une icône représentant l'action choisie apparaît alors sur la carte de combat. Utilisez ensuite  pour choisir le round lors duquel vous souhaitez que le personnage effectue cette action, puis appuyez sur le Bouton  pour confirmer. Appuyez sur le Bouton  pour annuler votre choix.

PERSONNAGES

Définissez l'ordre, en commençant par Vyse. Observez le degré de Chance/Danger pour prendre votre décision.



DEGRE DE CHANCE/DANGER

Indique les chances de Vyse d'attaquer ou le danger d'une attaque imminente. Vérifiez bien ce paramètre avant de choisir une action.

TOUR EN COURS

TOUR SUIVANT

COMPRENDRE LE DEGRE DE CHANCE/DANGER



En sécurité

Vert → Jaune → Rouge

En danger



Chance



Peut tirer avec le S-Canon

LES MUNITIONS

Il existe trois types de pièces d'artillerie différents que vous pouvez utiliser afin d'attaquer les vaisseaux ennemis. Lorsque vous utilisez les canons principaux et secondaires, et que vous n'êtes pas positionné correctement, vous pouvez manquer votre cible. En outre, vous pouvez rater votre tir si la précision du canon n'est pas optimale.

CANON PRINCIPAL



Tir et touche lors d'un même tour.
Ce canon est puissant, mais consomme beaucoup d'ES.

CANON SECONDAIRE



Vous pouvez tirer en continu, si vous avez suffisamment d'ES.

TORPILLE



Vous décidez du round lors duquel vous tirez et de celui au cours duquel vous touchez votre cible.

MESSAGES EN COURS DE ROUTE

Lors d'un combat naval, vous devez parfois prendre des décisions stratégiques. Utilisez **▲▼** pour choisir une stratégie dans le menu à choix multiples et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Le déroulement du combat diffère selon vos actions lors d'un tour et vos choix influent également sur le degré de Chance/Danger. Lorsque les jauges se préparent pour le tour suivant, ceci indique que vous pouvez prendre une décision stratégique pour le prochain tour. Agissez avec précaution pour remporter la victoire.





LE MENU DE STATUT

L'ECRAN DU MENU DE STATUT

Lorsque vous n'êtes pas en mode combat, appuyez sur le Bouton **X** pour afficher le menu de statut dans les cieux, les villages et les donjons (vous ne pouvez l'afficher pendant un événement). Utilisez **▲**/**▼** pour choisir un objet du menu (un personnage ou un bateau) et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Sélectionnez "Page suivante" (ou appuyez sur le bouton analogique G ou D) pour passer à la page suivante. Utilisez **◀**/**▶** pour passer à l'écran de Statut de chaque personnage. Appuyez sur le Bouton **B** pour retourner sur l'écran précédent.



1 FENETRE DU PERSONNAGE

Affiche la valeur actuelle/maximale de PV et de PM du personnage ainsi que son niveau actuel.

2 STATUT DU PERSONNAGE (P.71)

Affiche le statut du personnage. Utilisez **◀**/**▶** pour naviguer dans les pages pour vérifier le statut des personnages.

3 OR/TEMPS / MAXIMUM D'ES ACTUEL

Affiche le montant d'argent (or) que vous avez, le temps de jeu et le maximum d'ES actuel.

4 JOURNAL (P.74)

Permet de lire le Journal afin de consulter ce qu'il s'est passé et ce qui a été découvert.

5 CHANGER EQUIPE (P.75)

Permet de changer de membres d'équipage.

6 QUETE PINTA (P. 75)

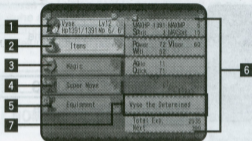
Permet d'ordonner à Pinta de partir ou de revenir.

7 OPTIONS (P.76)

Permet de modifier différentes options du jeu.

L'ECRAN DE STATUT DU PERSONNAGE

Lorsque vous choisissez un personnage ou un navire, son écran de Statut s'affiche. Utilisez $\leftarrow \rightarrow$ pour naviguer entre les écrans de Statut des différents personnages. Vous pouvez également utiliser des objets ou de la magie pour revenir au statut initial, équiper le personnage de certaines armes, armures et accessoires, ou utiliser des "Baiedelunes" pour apprendre des Attaques Spéciales. Utilisez $\uparrow \downarrow$ pour choisir un objet du menu, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Appuyez sur les boutons analogiques G ou D pour passer d'un personnage à l'autre. Appuyez sur le Bouton **B** pour revenir à l'écran du menu de Statut.



■ Paramètres des personnages

PV/MAXPV: Valeurs actuelles/maximales des Points Vie
 PM/MAXPM: Valeurs actuelles/maximales des Points de Magie.
 Attaque: Capacités d'attaque lors d'une attaque normale.
 Défense: Capacités de défense contre une attaque normale.
 Puissance: Puissance qui affecte les attaques normales.
 Volonté: Volonté qui affecte les attaques magiques.
 Vigueur: Puissance qui affecte les capacités de défense.
 MagDef: Capacités de défense contre la magie.
 Tir%: Pourcentage de chances de toucher l'ennemi lors d'une attaque normale.
 Esquive%: Pourcentage de chances d'esquiver une attaque normale de l'ennemi.

Agile: Affecte les chances d'esquive et de tirs mortels.
 Rapide: Affecte la rapidité de son action.
 Total Exp.: Point totaux d'expérience gagnés jusqu'à présent.
 Suivant: Points d'expérience requis pour le niveau suivant.
 Classement: Classement actuel de magie selon les couleurs respectives.
 Suivant: Points d'expérience de magie requis pour la place suivante au classement.

■ Paramètres des vaisseaux:

Valeur: combien votre navire vaut.
 PV/MAXPV: Valeurs actuelles/maximales des Points Vie de votre navire.
 PM/MAXPM: Valeurs actuelles/maximales des Points de Magie.

1 FENETRE DU PERSONNAGE

Permet d'afficher la valeur actuelle / maximum de PV et de PM du personnage, ainsi que son niveau actuel. Appuyez sur les boutons analogiques G ou D pour passer d'un personnage à l'autre.

2 OBJETS (P.72)

Permet d'utiliser des objets.

3 MAGIE (P.72)

Permet d'utiliser de la magie.

4 ATTAQUES SPECIALES (P.73)

Permet d'apprendre de nouvelles Attaques Spéciales.

5 EQUIPEMENT (P.73)

Permet d'équiper un personnage d'une arme, d'une armure et d'accessoires.

6 STATUT DU PERSONNAGE

Permet d'afficher le statut détaillé du personnage. Appuyez sur les boutons analogiques G ou D pour passer d'un personnage à l'autre.

7 TITRE ACTUEL

Permet de voir le titre actuel de Vyse, correspondant à son taux de Fier-à-bras. Vyse est le seul personnage à avoir un titre.

L'ATTAQUE SPECIALE

Les personnages peuvent apprendre de nouvelles Attaques Spéciales. Pour cela, vous devez récupérer des objets appelés "Baiedelunes." Vous obtenez ces dernières à l'issu des combats ou dans des coffres. Sélectionnez tout d'abord le personnage, soit à partir de l'écran du menu de Statut, soit en sélectionnant "Apprendre Attaque S", soit en appuyant sur les boutons analogiques G ou D lorsque vous êtes sur l'écran d'Attaque Spéciale pour passer d'un personnage à l'autre. Utilisez ensuite **▲**/**▼** pour choisir l'Attaque Spéciale que vous voulez apprendre et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Vous ne pouvez choisir que les Attaques Spéciales dont le nom apparaît en noir. Reportez-vous à la description de l'Attaque Spéciale qui s'affiche alors pour savoir quelle est la prochaine Attaque Spéciale à apprendre. Si vous n'avez pas suffisamment de Baiedelunes, le personnage ne peut apprendre d'Attaque Spéciale, car le nombre de Baiedelunes diffère selon les Attaques Spéciales. Appuyez sur le Bouton **B** pour revenir à l'écran précédent.

PERSONNAGE

NOMBRE DE BAIDELUNES

DESCRIPTION DE L'ATTAQUE SPECIALE



ATTAQUE SPECIALE A APPRENDRE

Vous ne pouvez sélectionner les Attaques Spéciales dont le nom n'apparaît pas en noir.

L'EQUIPEMENT

Pour équiper un personnage d'une arme, d'une armure ou d'accessoires, sélectionnez tout d'abord le personnage. Pour cela, sélectionnez le personnage à partir de l'écran de Statut et choisissez "Equiperment," ou appuyez sur les boutons analogiques G ou D lorsque vous êtes sur l'écran d'équipement pour passer d'un personnage à l'autre. Sélectionnez ensuite un objet avec **▲**/**▼**, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer.

PERSONNAGE

STATUT ACTUEL

DESCRIPTION DE L'OBJET



ARME

ARMURE

ACCESSOIRE

L'ECRAN DE CHANGEMENT D'EQUIPEMENT

Sur cet écran, utilisez **↑↓** pour choisir l'objet (arme, armure ou accessoire) que vous désirez changer, et appuyez sur le Bouton **↵** pour confirmer. Les modifications éventuelles de paramètres s'affichent alors et vous servent de référence. Lorsque vous sélectionnez une arme à changer, vous devez en choisir la couleur (l'attribut). Utilisez **←→** pour choisir la Pierre de Lune que vous avez et appuyez sur le Bouton **↵** pour confirmer (Voir p.63 pour les changements de couleur). Appuyez sur le Bouton **⏪** pour revenir à l'écran précédent.

PERSONNAGE

STATUT ACTUEL

EFFETS APRES LE
CHANGEMENT

Si la valeur est positive elle s'affiche en vert, en rouge si elle est négative.

LES PIERRES DE
LUNE



OBJET DONT VOUS ETES
EQUIPE POUR LE MOMENT

LES PERSONNAGES QUI
PEUVENT EN ETRE EQUIPES

Le visage du personnage est lumineux si ce dernier peut être équipé de l'objet choisi.

DESCRIPTION DE
L'OBJET CHOISI

OBJETS EN VOTRE
POSSESSION

Un "E" s'affiche à droite du nom de l'objet dont est équipé le personnage.

LE JOURNAL

Vous pouvez lire le Journal et consulter la liste des Découvertes. Utilisez **↑↓** pour choisir "Lire Journal/ Découvertes," et appuyez sur le Bouton **↵** pour confirmer ou sur le Bouton **⏪** pour retourner à l'écran précédent.

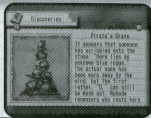
LIRE LE JOURNAL

Ce journal est un recueil des impressions de Vyse et de ses amis sur leurs aventures. Il se présente sous la forme d'un agenda. Le journal est rédigé par plusieurs personnages et est complété automatiquement, au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Utilisez **←→** pour passer d'une page à l'autre (1/2), **↑↓** pour choisir un titre à lire, puis appuyez sur le Bouton **↵** pour confirmer. Lorsque vous lisez le journal de bord, appuyez sur les boutons analogiques G ou D pour passer au titre précédent / suivant du journal de bord. Appuyez sur le Bouton **⏪** pour revenir à l'écran précédent.



LES DECOUVERTES

Vous pouvez consulter la liste des Découvertes que vous avez faites. Lorsque vous faites une nouvelle Découverte, celle-ci s'ajoute automatiquement à la liste. Utilisez **◀▶** pour changer de page (1/2/3/4), **▲▼◀▶** pour choisir la Découverte que vous souhaitez consulter, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Lorsque vous observez l'image et la description de la découverte, appuyez sur les boutons analogiques G ou D pour passer à la Découverte suivante / précédente. Appuyez sur le Bouton **B** pour revenir à l'écran précédent.



CHANGER L'EQUIPAGE

Lorsque Vyse possède son propre navire, l'option "Chger Equipe" s'ajoute dans le menu. Vous pouvez partir à la recherche de nouveaux membres d'équipage et leur proposer de monter à bord. Le bateau a une capacité d'accueil maximum et vous ne pouvez assigner qu'un seul membre actif à une tâche précise. Vous pouvez avoir un membre d'équipage de réserve pour chaque tâche (s'il n'y a qu'un seul membre d'équipage pour une tâche, celui-ci monte à bord immédiatement). Utilisez **▲▼** pour choisir une tâche et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Utilisez ensuite **▲▼** pour sélectionner le membre d'équipage que vous souhaitez faire monter à bord, puis appuyez sur le Bouton **A**. Les membres d'équipage restants attendent alors dans votre base. Vous pouvez modifier l'équipage à tout moment. Appuyez sur le Bouton **B** pour revenir à l'écran précédent.

PINTA QUEST

Vous pouvez ordonner à Pinta de partir ou de revenir au mini jeu auquel il est possible de jouer sur le VM. Lorsque vous trouvez Pinta dans le monde, un objet appelé "Pinta Quest" s'ajoute au menu et vous pouvez télécharger le mini jeu. Lorsque vous sélectionnez "Pinta Quest", l'écran de sélection de Visual Memory apparaît. Utilisez **▲▼** pour choisir le port d'extension (Port d'extension 1/ Port d'extension 2) sur lequel vous désirez télécharger le mini jeu, et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer.

▲ Si aucun VM n'est inséré dans les ports d'extension, vous ne pouvez pas choisir de port d'extension.

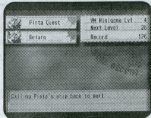


DEPART / RAPPEL DE PINTA

S'il n'y a aucun fichier de Pinta Quest sur votre VM, un menu appelé "Départ" s'affiche. Appuyez sur le Bouton **A** pour télécharger le fichier exécutable sur le VM. S'il y a un fichier de Pinta Quest sur votre VM, un objet du menu appelé "Retour" s'affiche. Appuyez sur le Bouton **A** pour calculer l'expérience qu'a acquise Pinta lors de sa quête sur votre VM, et récupérez les objets trouvés.

- Le niveau de Pinta augmente selon les points d'expérience remportés.
- L'or récupéré s'ajoute à celui que possède Vyse.
- Les objets récupérés s'ajoutent à ceux que possède Vyse.

Le fichier du mini jeu est réécrit après le calcul. Appuyez sur le Bouton **B** pour revenir à l'écran précédent. Vous devez posséder 83 blocs de mémoire libres pour télécharger une Pinta Quest. Veuillez vous rendre sur la page d'accueil du site officiel de Skies of Arcadia à partir de l'écran principal, pour de plus amples informations.



LES OPTIONS

Vous pouvez modifier différentes options du jeu. Utilisez **↑↓** pour sélectionner une option, **←→** pour la modifier, et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Appuyez sur le Bouton **B** pour revenir à l'écran précédent.

SON

Pour choisir entre mono et stéréo.

CAMERA

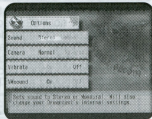
Pour modifier la direction de la caméra lorsque vous êtes en vue subjective.

RUMBLE

Pour activer ou désactiver les vibrations, si vous avez connecté un Vibration Pack.

SON VM

Pour activer ou désactiver le son sur le VM.



PAGE D'ACCUEIL

Vous avez la possibilité de visiter la page d'accueil du site officiel du jeu SKIES of ARCADIA, où vous pouvez récupérer de nombreux objets. Après vous être inscrit sur Dreamarena, sélectionnez "Page d'accueil" pour ouvrir la fenêtre du site. Sélectionnez "Site officiel de SKIES of ARCADIA," puis confirmez. Le navigateur vous connecte alors directement à la page d'accueil du site. Vous n'avez pas accès à Internet si vous n'êtes pas inscrit en tant qu'utilisateur sur Dreamarena. Inscrivez-vous d'abord sur Dreamarena à l'aide de Dreamkey. Pour cela, référez-vous au manuel d'utilisation de Dreamkey.

Pour tous renseignements, adressez-vous au service consommateur de SEGA

Internet :

www.dreamcast-europe.com

Téléphone :

0820 37 61 58 (0,78FF/min)

MENU G / MENU D

Lorsque vous naviguez sur le site officiel de SKIES of ARCADIA, appuyez sur le bouton analogique G pour ouvrir le menu G, et sur le bouton analogique D pour ouvrir le menu D (appuyez de nouveau sur le bouton analogique pour fermer le menu). Utilisez **↑↓** pour choisir un objet du menu, et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer.

Vielen Dank, dass Sie SKIES of ARCADIA gekauft haben.
Bitte beachten Sie, dass diese Software ausschließlich für den Gebrauch mit der Dreamcast-Konsole bestimmt ist. Lesen Sie dieses Handbuch genau durch, bevor Sie anfangen, SKIES of ARCADIA zu spielen.

SKIES of ARCADIA™

INHALT

BEVOR ES LOSGEHT	78
GRUNDLEGENDE STEUERUNG	78
DAS SPIEL STARTEN	81
SPIELAUFBAU & SPEICHERN	82
HIMMEL (MIT DEM SCHIFF UNTERWEGS)	84
SIEDLUNGEN UND DUNGEONS	86
KAMPFMODI	90
STATUS-MENÜ	100
HOMEPAGE	106

Mehr Information zum Spiel erhalten Sie, wenn Sie "Homepage" auf dem Titel-Bildschirm wählen, um zur offiziellen SKIES of ARCADIA-Seite zu gelangen.

SKIES of ARCADIA ist mit Speicherkarte [Visual Memory (VM); getrennt erhältlich] kompatibel. Bitte lesen Sie unten nach, wie viele Speicherblöcke Sie brauchen, um Spieldaten zu speichern. Entfernen Sie keinesfalls die Speicherkarte oder den Controller, während das Spiel gespeichert oder geladen wird.



SKIES of ARCADIA-Spieldaten
27 Blöcke pro Datei
[ARCADIA_E000 (number)]



VM-Ausführungsdatei (S. 105)
83 Blöcke pro Datei
[ARCADIA_E_VM]



BEVOR ES LOSGEHT

Dieses Spiel kommt auf zwei GD-ROMs. Wenn Sie zum ersten Mal spielen, legen Sie Disc 1 ein, um das Spiel zu starten. Wenn Sie angefangen haben, auf Disc 2 zu spielen, können Sie direkt mit dieser Scheibe anfangen.

WIE MAN DIE DISCS WECHSELT

Erreichen Sie den Punkt im Spiel, wo Sie die Discs wechseln müssen, erscheint der Bildschirm, den Sie rechts sehen. Drücken Sie Taste **A**, um zum Speicher-Bildschirm zu gelangen. Speichern Sie Ihre Daten. Wie das geht, lesen Sie auf S. 83.

Nach Speichern des Spiels drücken Sie **B**. Es erscheint die Nachricht, dass Sie die Disc wechseln sollen. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Nach Prüfen der gespeicherten Datei beginnt das Spiel auf Disc 2.



GRUNDLEGENDE STEUERUNG

SKIES of ARCADIA ist ein Spiel für einen Spieler. Schließen Sie Ihren Dreamcast-Controller an Controller-Port A der Konsole an.

Analog-Stick

Steuerkreuz

Start-Taste

Taste X

Taste Y

Taste B

Taste A

L-Taste

R-Taste

Benutzen Sie einen Vibration Pack (getrennt erhältlich), schließen Sie ihn an den Erweiterungsanschluss 2 des Controllers an. In Erweiterungsanschluss 1 rastet er nicht ein und kann während des Spiels herausfallen.

- Berühren Sie niemals den Analog-Stick oder die **L-/R-Taste**, während Sie die Dreamcast EINschalten. Das könnte den Initialisierungsprozess des Controllers stören und zu Fehlfunktionen führen.
- Für den Betrieb anderer Peripheriegeräte als den Dreamcast-Controller wird keine Garantie übernommen.

STEUERUNG IN SIEDLUNGEN & DUNGEONS (S. 86)

Steuerkreuz/Analog-Stick	Spielfigur bewegen/Kamera in die Ich-Perspektive setzen
Taste A	Nach Items suchen/Mit Leuten reden/Auswahl bestätigen/ Nächste Zeile lesen
Taste B	Abbrechen
Taste X	Status-Menü öffnen/schließen
Taste Y	Kamerawinkel ändern (Normal/Ich-Perspektive, nicht immer möglich)
L/R-Taste	Kamerawinkel rotieren (Normal)
Start-Taste	Mini-Karte zeigen/verbergen

STEUERUNG FÜR NORMALE KÄMPFE (S. 91)

Steuerkreuz/Analog-Stick	Befehlsauswahl: Befehl auswählen/Cursor bewegen Freund/Feind-Auswahl: ◀▶... Cursor bewegen / ▲▼... Freund oder Feind auswählen
Taste A	Auswahl bestätigen
Taste B	Abbrechen
Taste X	Status-Bildschirm der Gruppenmitglieder öffnen/ Beschreibungen von Items und Magie anzeigen
Taste Y	Farbe der Waffe wechseln (S. 93)
L/R-Taste	Kamera bewegen
Start-Taste	Animation des Super-Move des Spielers abbrechen (nur innerhalb der ersten paar Sekunden möglich)

- Drücken Sie **A**, **B**, **X**, **Y** und die Start-Taste gleichzeitig zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel, setzen Sie das Spiel zurück und gelangen zum Titel-Bildschirm.

STEUERUNG BEI SCHIFFS-SCHLACHTEN (S. 96)

Steuerkreuz/Analog-Stick	Befehlsauswahl/Cursor bewegen
Taste A	Auswahl bestätigen
Taste B	Abbrechen
Taste X	Beschreibungen von Items und Zauber anzeigen

* Taste Y, die L-/R- und die Start-Taste werden nicht gebraucht.

STEUERUNG IN DER LUFT (S. 84)

Steuerkreuz	Kamerawinkel verändern
Analog-Stick	Schiff des Spielers bewegen
Taste A	Nach Items suchen/zu anderem Schiff reden/Orte oder Dungeons betreten/Auswahl bestätigen/Nächste Zeile lesen
Taste B	Abbrechen
Taste X	Status-Menü öffnen/schließen
L-Taste	Aufsteigen
R-Taste	Absteigen
Start-Taste	Karte anzeigen/In das Schiff bewegen/Speichern

* Taste Y wird nicht gebraucht.



DAS SPIEL STARTEN

SPIELSTART

Nach Start der Spiel-Disc wird eine Eröffnungs-Demo abgespielt. Nach der Demo erscheint der Titel-Bildschirm. Drücken Sie die Start-Taste, wird das Hauptmenü angezeigt. Mit dem Analog-Stick/Steuerkreuz \blacktriangle \blacktriangledown wählen Sie ein Menü-Item und drücken \triangle , um die Auswahl zu bestätigen.

NEUES SPIEL

Starten Sie das Spiel von Anfang an.

WEITER

Kann gewählt werden, wenn Sie eine Speicherkarte mit gespeicherten Daten im Dreamcast-Controller an Controller-Port A der Konsole haben.



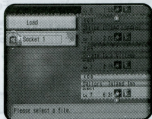
AUSWAHL EINER SPEICHERKARTE (ERWEITERUNGSANSCHLUSS)

Haben Sie "WEITER" gewählt, erscheint der Ladebildschirm. Mit \blacktriangle \blacktriangledown wählen Sie Erweiterungsanschluss 1 oder 2 und drücken \triangle , um Ihre Auswahl zu bestätigen. (Anmerkung: Wenn in einem der Anschlüsse keine Speicherkarte ist, können Sie diesen nicht auswählen.)



DATEI ZUM LADEN AUSWÄHLEN

Als nächstes wählen Sie mit \blacktriangle \blacktriangledown die Datei, mit der Sie das Spiel fortsetzen wollen, und drücken \triangle zur Bestätigung. Sie werden dann gefragt, ob Sie die Datei wirklich laden wollen. Mit \blacktriangle \blacktriangledown wählen Sie Ja/Nein, mit \triangle bestätigen Sie.



HOMEPAGE

Gehen Sie direkt zur offiziellen SKIES of ARCADIA-Homepage. Näheres finden Sie auf S. 90.



SPIELAUFBAU & SPEICHERN

SKIES of ARCADIA ist ein Spiel, das hauptsächlich im Himmel und auf schwebenden Inseln stattfindet. Vyse, die Hauptfigur, reist mit seinem Luft-Schiff durch den Himmel, erkundet die Orte und Dungeons zu Fuß und hat Kämpfe zu bestehen.

BEZIEHUNGEN ZWISCHEN DEN MODI

SIEDLUNGEN & DUNGEONS

In Siedlungen, Gebäuden und Dungeons bewegt sich Vyse zu Fuß, um sie zu erkunden und mit anderen Figuren zu reden (S. 86).

HIMMEL

Hier reist Vyse per Schiff. Abhängig von der Größe des Schiffs und der Motorenleistung wird das Gebiet, das Vyse erforschen kann, größer (S. 84).

KAMPFMODI

Beim Erkunden der Dungeons oder bei der Fahrt mit Schiffen begegnet Vyse immer wieder Feinden, und ein Kampf beginnt. Es gibt zwei Typen von Kämpfen: normale Kämpfe und Schiffs-Schlachten (S. 90).

TRANSPORT ZWISCHEN SIEDLUNGEN/DUNGEONS UND HIMMEL

VOM HIMMEL ZU DEN SIEDLUNGEN/DUNGEONS

Nähern Sie sich einer Insel oder einem Gebäude mit Ihrem Schiff und drücken Sie **A**. Kann man auf der Insel landen, werden Sie auf ein Feld darauf gebracht.

VON DEN SIEDLUNGEN/DUNGEONS IN DEN HIMMEL

Nähern Sie sich dem Schiff, gehen Sie automatisch an Bord. Drücken Sie Taste **A**. Eine Nachricht erscheint, und Sie müssen bestätigen, ob Sie wirklich zurück ins Schiff wollen. Mit **↕** wählen Sie aus, mit **A** bestätigen Sie.

SPIEL VORBEI

Das Spiel ist vorbei, wenn die HPs aller Figuren in der Gruppe oder die HP des Schiffes auf Null fallen, und Sie kehren zum Titel-Bildschirm zurück. In Kämpfen gegen Bosse werden Sie gefragt, ob Sie das Spiel fortsetzen wollen oder nicht. Mit **↕** wählen Sie "Ich gebe nie auf!" oder "Ich geb's auf." und drücken Taste **A**.

WIE MAN SPEICHERT

In den Siedlungen/Dungeons und den Dungeons für das Schiff können Sie Ihren Spielstand nur an bestimmten Stellen speichern. Nähern Sie sich dem Speicher-Ort und drücken Sie **A**, um zum Speicher-Bildschirm umzuschalten. Während der normalen Reise durch die Luft können Sie überall speichern. Mit der Start-Taste öffnen Sie das Menü und wählen "SPEICHERN", um zum Speicher-Bildschirm zu gelangen.



Auf der Reise mit dem Schiff



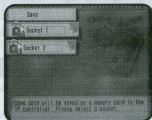
Spezieller Speicher-Ort im Himmel



Speicher-Ort in der Siedlung / im Dungeon

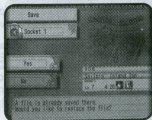
AUSWAHL DER SPEICHERKARTE (SLOT)

Wählen Sie eine Speicherkarte, um das Spiel zu speichern. Mit **↑↓** wählen Sie zwischen "Slot 1" und "Slot 2" und drücken zur Bestätigung **A**. Wenn sich in einem Slot keine Speicherkarte befindet, können Sie sie nicht auswählen.



AUSWAHL EINES SPIELSTANDES

Als nächstes wählen Sie mit **↑↓** den Spielstand, den Sie speichern wollen, und drücken Taste **A** zur Bestätigung. Sie müssen dann bestätigen, ob Sie diesen Spielstand speichern oder ihn überschreiben wollen, wenn schon Daten vorhanden sind (die vorhandenen Daten werden damit gelöscht). Mit **↑↓** wählen Sie JA/NEIN und bestätigen mit **A**. Wenn es nicht genügend freie Speicherblöcke gibt, können Sie nicht speichern.



WENN ES KEINEN SPIELSTAND AUF DER SPEICHERKARTE GIBT

Gibt es keinen SKIES of ARCADIA-Spielstand auf der Speicherkarte, die Sie ausgewählt haben, erstellt das Spiel automatisch einen Spielstand. An diesem Punkt werden Sie gefragt, ob Sie das Icon auf dem VM in das von SKIES of ARCADIA ändern wollen. Wählen Sie mit **↑↓** JA/NEIN und bestätigen Sie mit **A**. Zum Speichern der Icon-Daten benötigen Sie zwei freie Speicherblöcke.



HIMMEL (MIT DEM SCHIFF UNTERWEGS)

An Bord des Schiffes sind Sie unterwegs und erkunden die Umgebung. Mit Ihrem ersten Schiff können Sie nur begrenzt weit reisen, aber abhängig von der Größe des Schiffs und durch bestimmte Modifikationen kommen Sie immer weiter. Mit dem Analog-Stick steuern Sie Ihr Schiff, mit dem Steuerkreuz verändern Sie den Kamerawinkel, mit der **L**-Taste tauchen Sie tiefer, mit der **R**-Taste steigen Sie auf. Drücken Sie die Start-Taste, um das Menü anzuzeigen; mit **A** landen Sie auf der Insel (betreten die Siedlung) und mit **X** zeigen Sie das Status-Menü an.

ANZEIGE



1 NAME DER INSEL/SIEDLUNG/ DES BAUWERKS

Nähern Sie sich einer Insel, Siedlung oder einem Gebäude, das Sie schon kennen, wird sein Name angezeigt. Drücken Sie **A**, wenn der Name angezeigt wird, um dort zu landen.

2 HÖHENMESSER

Zeigt die Höhe an, in der Sie gerade fliegen.

3 KOMPASS

Zeigt an, in welche Richtung Sie gerade fliegen.

MENÜ-BILDSCHIRM

An Bord des Schiffes drücken Sie die Start-Taste, um das Menü zu öffnen. Wählen Sie mit **↑**/**↓** einen Menüpunkt und drücken Sie zur Bestätigung **A**.



KARTE

Hier können Sie Ihre Position und die Richtung, in die Sie fliegen, überprüfen. Die Karte zeigt nur die Gebiete, die Sie schon erkundet haben. Wenn sich die Story entwickelt, wird die Karte weiter sichtbar.

Ihre gegenwärtige Position auf der Karte. Die Richtung, in die das Licht blüzt, ist die Richtung, die vor dem Schiff liegt.

SCHIFF

SIEDLUNGEN & GEBÄUDE

Die Inseln (Siedlungen) und Gebäude, die Sie schon einmal besucht haben, werden mit roten Nadeln gekennzeichnet.



NAME DER INSEL (SIEDLUNG)

Zeigt den Namen der Insel (Siedlung) und den Ort (das Gebiet des Himmels) an, die das Vergrößerungsglas zeigt.

VERGRÖßERUNGSGLAS

Mit **↑**/**↓**/**←**/**→** bewegen Sie das Vergrößerungsglas, um die Orte zu lokalisieren und die zu überprüfen, die Sie schon besucht haben.

HÖHENMESSER

Zeigt die Höhe an, in der Sie gerade fliegen.

KOMPASS

Zeigt an, in welche Richtung Sie gerade fliegen.

HIMMEL (MIT DEM SCHIFF UNTERWEGS)

ZUR BRÜCKE

Sie können sich im Schiff frei bewegen und sich mit der Crew unterhalten. (Auf einigen Schiffen kann diese Option deaktiviert sein.) Gespräche können Ihnen wertvolle Hinweise einbringen, also machen Sie davon Gebrauch. Die Methode des Herumbewegens und der Unterhaltung ist dieselbe wie in "Siedlungen und Dungeons" (S. 86). Drücken Sie **Ⓜ**, um den Status-Bildschirm anzuzeigen. Um in den Himmel zurückzukehren, untersuchen Sie das Steuer auf der Brücke; dann werden Sie gefragt, ob Sie abreisen wollen oder nicht.

SPEICHERN

Sie können Spielstand bis zu diesem Punkt speichern – s. auch "Wie man speichert" (S. 83). Beachten Sie jedoch, dass Sie in bestimmten Gebieten nur an Speicher-Orten speichern können.

BEGEGNUNGEN

Hoch im Himmel gibt es verschiedene andere Schiffe als die der Luftpiraten. Nähern Sie sich sowohl privaten als auch Handelsschiffen und drücken Sie **Ⓜ**, um sich mit ihnen zu unterhalten. Begegnen Sie Schiffen der Kaiserlichen Armada oder von gegnerischen Piraten, kommt es zur Schiffs-Schlacht. Es erscheint eine Warnung "!!" auf Ihrem Kompass, wenn sich ein feindliches Schiff in der Nähe befindet. Auf S. 90 wird der Kampf erklärt.



ENTDECKUNGEN

In diesem ausgedehnten Adventure reisen Vyse und seine Freunde zu den verschiedensten Orten der Welt. Darunter können sich unerforschte Himmelsgebiete befinden und Inseln, die noch niemand zuvor betreten hat. Sie können legendäre Ruinen entdecken oder ganz neue Geschöpfe. Bringen Sie Ihr Schiff in neue Gebiete und untersuchen Sie die Orte. Machen Sie eine Entdeckung, wird sie angezeigt. Als Entdecker werden Vyse und seine Freunde ihre Spuren in der Geschichte dieser Welt hinterlassen.



WIE MAN EINE ENTDECKUNG MACHT

Gibt es eine potenzielle Entdeckung, dann dreht sich der Kompass wie verrückt. Drücken Sie **Ⓜ**, so wird die Entdeckung angezeigt.

VERKAUF VON INFORMATION ÜBER ENTDECKUNGEN AN DIE GILDE

Wenn Sie Entdeckungen gemacht haben oder Informationen über mögliche Entdeckungen brauchen, gehen Sie zu den Seefahrer-Gilden in den Siedlungen. Dort können Sie Information kaufen und verkaufen. Vyse und seine Freunde sind nicht die Einzigen, die Entdeckungen machen. Verkauft ein Entdecker-Rivale Information vor Ihnen, dann ist Ihre Information weniger wert. Auf S. 88 finden Sie Näheres über die Seefahrer-Gilde.



SCHAUEN SIE ENTDECKUNGEN IN IHREM JOURNAL AN

Machen Sie eine Entdeckung, so wird sie Ihrer Entdeckungs-Liste im Status-Menü hinzugefügt. Diese können Sie jederzeit anschauen, wenn Sie Ihr Journal am Bildschirm öffnen können (Näheres über das Journal: s. S. 104).



SIEDLUNGEN & DUNGEONS



Bewegen Sie sich durch die Siedlung, um Information zu sammeln und Items einzukaufen, oder erkunden Sie die Dungeons. Mit dem Analog-Stick/Steuerkreuz lenken Sie Vyse in die gewünschte Richtung, mit **L/R** drehen Sie die Kamera, und drücken Sie **A**, um mit Leuten zu reden oder zu untersuchen, was sich vor Vyse befindet. Drücken Sie **X**, um das Status-Menü anzuzeigen, und die Start-Taste, um die Mini-Karte anzuzeigen oder zu verbergen.

Mini-Karte

Ihre Position auf der Karte und die Richtung, in die Sie schauen, wird mit **▲** angezeigt.

AUF LEITERN UND PFÄHLE KLETTERN

Drücken Sie **A** vor einer Leiter oder einem Pfahl, um sich daran festzuhalten. Dann können Sie mit **▲/▼** daran hinauf- oder hinunterklettern. Erreichen Sie das Ende der Leiter/des Pfahles, lässt Vyse automatisch los.

UNTERSUCHEN

An bestimmten Orten wie vor einem Bücherregal oder einem Schild drücken Sie **A**, um das Gebiet zu untersuchen.

MIT LEUTEN REDEN

Stehen Sie vor einer Figur, mit der Sie reden können, drücken Sie **A**, um ein Gespräch zu beginnen. Es kommt vor, dass eine Figur, mit der Sie reden, dadurch zu Ihrer Crew oder Ihrer Gruppe stößt. In einigen Fällen müssen Sie eine Antwort auswählen.

WIE MAN ITEMS ERHÄLT

Stehen Sie vor einer Schatzkiste, drücken Sie **A**, um sie zu öffnen und das Item darin zu bekommen. Übersteigt damit die Anzahl der Items die maximale Zahl, die Sie tragen können (99), können Sie es nicht mitnehmen.

SICH AUSRUHEN

In einer Gastwirtschaft können Sie sich ausruhen. In jedem Gasthaus gibt es einen Speicher-Ort, sodass Sie hier Ihren Fortschritt speichern können. Wollen Sie sich ausruhen, gehen Sie zum Gastwirt und drücken Sie **A**, um sich mit ihm zu unterhalten. Mit **▲/▼** wählen Sie "Übernachten/Weggehen" und bestätigen mit **A**. Durch die Ruhepause werden HP und MP der Figur und die HP des Schiffes wieder bis zum Maximum aufgefüllt.



ÜBER DIE SEEFAHRER-GILDE

Bei der Seefahrer-Gilde, die es in vielen Siedlungen in der Welt gibt, können Sie Information über Entdeckungen kaufen und verkaufen. Dazu gehen Sie zum Meister der Gilde und drücken **A** zum Reden. Mit **↑↓** wählen Sie zwischen "Informationen über Entdeckungen kaufen und verkaufen/Über verschiedene Dinge reden/Weggehen" und bestätigen mit **A**.

INFORMATION VERKAUFEN

Mit **↑↓←→** wählen Sie die Information, die Sie verkaufen wollen, und bestätigen mit **A**. Haben Sie mehr Information, als auf die Liste passt, blättern Sie mit **←→** weiter. Wenn Sie Ihre Entdeckung erst sehr spät gemacht haben oder viel Zeit verloren haben, bevor Sie sie verkaufen, ist die Information weniger wert.

INFORMATION KAUFEN

Sie können Information über mögliche Entdeckungen kaufen. Mit **↑↓←→** wählen Sie die Information, die Sie kaufen möchten, und bestätigen mit **A**. Gibt es mehr Information, als auf die Liste passt, können Sie mit **←→** weiterblättern. Detaillierte Information ist teuer, Gerüchte kosten nicht viel.

ÜBER VERSCHIEDENES REDEN

Sie können den Meister der Gilde über die Gilde befragen.

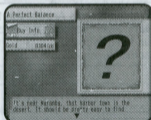
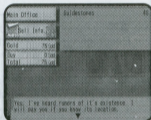
WEGGEHEN

Verlassen Sie die Gilde.

CUPILS WACHSTUM UND CHAMS

Finas Freund, die merkwürdige Kreatur namens "Cupil", wächst, wenn sie als Futter ein bestimmtes Item namens "Cham" bekommt. Wird Cupil größer, kann es sich in verschiedene Formen verwandeln. Nähern Sie sich einem Cham, so reagiert Cupil darauf. Drücken Sie **A**, wenn Cupil auf ein Cham reagiert, um das Gebiet zu erkunden. Spürt Cupil etwas auf, merken Sie das daran:

- Ist der VM-Sound aktiviert, dann piept es.
- Cupils Aussehen auf dem VM-Bildschirm verändert sich.
- Ist der Vibration Pack verbunden und aktiviert, dann vibriert es.



CHAMS

ÜBER DEN VERWEGENHEITS-WERT

Abhängig von Ereignissen und den Antworten, die Sie in Gesprächen wählen, verändert sich Vyses Verwegenheits-Wert. Treffen Sie die korrekten Entscheidungen und verhalten sich tapfer, steigt der Wert, und die Meinung der Leute über Vyse ändert sich. Haben Sie einen hohen Verwegenheits-Wert, vertrauen Ihnen die Leute und sind umgänglicher. Verändert sich der Verwegenheits-Wert, so erklingt ein Signalton, der anzeigt, ob der Wert gestiegen oder gefallen ist. Sie können den Wert auch überprüfen, indem Sie zum Figuren-Status-Bildschirm im Status-Menü gehen (s. S. 101) und nachschauen, was Vyses Titel ist.



STÜTZPUNKT- UND CREW-SYSTEM

An bestimmten Punkten im Adventure bekommt Vyse sein eigenes Schiff. Mit diesem können Sie, zusätzlich zu den Gruppenmitgliedern wie Aika und Fina, Crewmitglieder anwerben und sie mit an Bord nehmen. Vyse wird dann auch seinen eigenen Stützpunkt errichten, wie auf Dynes Pirateninsel.

ÜBER DAS STÜTZPUNKT-SYSTEM

Gibt es einen Baumeister, können Sie Geld investieren, damit er den Stützpunkt verbessert. Das nennt sich das Stützpunkt-System. Sie können sowohl das Aussehen als auch die Funktionen der Gebäude verändern. Bringen Sie neue Crewmitglieder mit, können neue Gebäude errichtet werden, und der Ort wird lebendiger.



ÜBER DAS CREW-SYSTEM

Hat Vyse sein eigenes Schiff, kann er neue Crewmitglieder an Bord nehmen. Abhängig von den Fähigkeiten des neuen Mitglieds verbessert sich das Schiff. Haben Sie zum Beispiel einen Kanonier an Bord, verbessert sich die Trefferquote. Zusätzlich können Sie in einem Schiffsgefecht das Crew-Command (Crew-Befehl) auswählen, so dass er/sie seine/ihre Arbeit macht. Die potenziellen Crewmitglieder befinden sich überall auf der Welt. Aber nicht alle sind gleich bereit, mitzukommen – einige stellen Bedingungen. Ob sie dabei sind, liegt an Vyse.





KAMPFMODI

Es gibt zwei verschiedene Kampfmodi: den Normalen Kampf, bei dem Gruppenmitglieder und Feinde auf einem Feld kämpfen, und die Schiffs-Schlacht, bei der Ihr und das gegnerische Schiff gegeneinander kämpfen. In jeder Runde geben Sie jeder Figur Befehle. Fallen die HP der Figur auf Null, kann er/sie den Kampf nicht fortsetzen, aber seine/ihre HP steigen nach dem Kampf wieder auf Eins (nur im Normalen Kampf). Fallen die HP aller Figuren in Ihrer Gruppe oder die HP des Schiffes auf Null, ist das Spiel vorbei. (In Kämpfen gegen einen Boss können Sie das Spiel fortsetzen.)

NORMALER KAMPF

ANZEIGE IM NORMALEN KAMPF



Vereinfachter Status-Bildschirm (Kampfmodus)

1 SPIRIT-PUNKTE

Das ist der Wert der Aktionen, die Ihre Gruppe insgesamt ausführen kann. Diese Punkte werden verbraucht, wenn Magie und Spezialangriffe verwendet werden. Der Wert wird als gegenwärtiger Wert/maximaler Wert angezeigt. Die grüne Anzeige gibt an, wieviel Sie in dieser Runde aufwenden können, und die rote zeigt, wieviel benötigt wird. Nach jeder Runde wächst der Betrag je nach der Anzahl der Figuren, die teilnehmen. Sie können auch in der Befehlsauswahl "FOKUS" auswählen, um den Betrag zu steigern. Nach jedem Kampf wird der Wert von vor der Schlacht wiederhergestellt.

2 GESICHT UND NAME DER FIGUR

Die Farbe um das Gesicht der Figur gibt an, welche Farbe die Waffe hat, die er/sie gerade trägt (S. 93).

3 LEVEL

Zeigt den gegenwärtigen Level der Figur an.

4 MP (MAGIE-PUNKTE)

Zeigt an, wie viele Magiepunkte Sie verwenden können. Die Zahlen geben den gegenwärtigen/maximalen Wert der Magiepunkte an. Wenden Sie Magie an, werden die MP um eins geringer.

5 HP (HIT POINTS)

Gibt die körperliche Stärke der Figur an. Die Zahlen bedeuten den gegenwärtigen/maximalen Wert. Fällt der Wert auf Null, kann diese Figur nicht länger kämpfen.








6 KONDITION

Gibt es eine kurzzeitige Erhöhung von Eigenschaften oder das Gegenteil durch Gift o.ä., werden hier die entsprechenden Icons angezeigt.

7 BATTLE COMAND

S. Beschreibung unten.

BATTLE COMMAND

In jeder Runde bestimmen Sie die Kampf-Aktion einer jeden Figur, beginnend mit Vyse. Mit  wählen Sie einen Befehl für eine Aktion wie z.B. Super Zug, Magie etc., und drücken Sie  zur Bestätigung (es kann sein, dass Sie bestimmte Aktionen nicht auswählen können, je nach Kondition). Drücken Sie , um abzubrechen. Um die Farbe der Waffe zu wechseln, die die Figur trägt, drücken Sie . Bei jedem Druck, je nachdem, welche Moon Stones Sie schon haben, verändert sich die Farbe in folgender Reihenfolge: grün>rot>lila>blau>gelb>silber. Drücken Sie , um den Status der Gruppe anzuzeigen (drücken Sie erneut, um ihn zu schließen). Drücken Sie , während Sie ein Item oder Magie auswählen, wird die Beschreibung angezeigt (Schließen mit erneut ).


RENNEN

Aus dem Kampf flüchten (nicht möglich beim Kampf gegen Bosse.)

OBKEKT

Item benutzen.

SCHUTZ

Gegnerischen Angriff abwehren.

ANGRIFF

Angriff mit der Waffe, die die Figur hat.

SUPER ZUG

Super-Zug der Figur benutzen.

MAGIE

Magie benutzen.

FOKUS

SP erhöhen.

RENNEN

Aus dem Kampf fliehen. Nur Vyse kann die Wahl treffen (oder die erste Figur in der Runde). Beachten Sie, dass diese Auswahl nicht 100%ig wirkt; und aus Boss-Kämpfen können Sie gar nicht entkommen.

KAMPFMODI

OBJEKTE



Das gewählte Item verwenden. Wählen Sie mit den Item-Typ und drücken Sie oder . Dann wählen Sie mit das Item selbst (Liste wechseln mit) und bestätigen mit . Schließlich wählen Sie mit die Figur, auf die Sie das Item anwenden wollen, und drücken wieder (außer, das Item betrifft alle). Sie können auch die Ausrüstung verändern. Waffen wechseln heißt nicht, dass Sie eine Runde vergeuden - Sie können die Waffe wechseln und in derselben Runde damit angreifen.

SCHUTZ



Schützen Sie sich, damit die Chance, Schaden zu nehmen, gering bleibt. Der Name der Figur unter SCHUTZ wird lila angezeigt. Der Schutz hält nur für eine Runde.

ANGRIFF



Angriff mit der gewählten Waffe. Ein Cursor erscheint über dem Gegner, der angegriffen werden soll. Wählen Sie den Gegner mit und bestätigen Sie mit . Abhängig von der Farbe (Attributen) der Waffe sind die Schäden beim Gegner unterschiedlich (S. 93).

SUPER ZUG

Verbraucht einen bestimmten Betrag an SP.



Verwenden des Super-Zuges, den die Figur beherrscht. Wählen Sie SUPER ZUG, dann mit einen bestimmten Super-Zug und drücken Sie . Wenn Sie den Super-Zug auswählen, können Sie mit seine Beschreibung anzeigen. Die Super-Züge verbrauchen unterschiedlich viel SP (s. S. 94). Beherrscht die Figur noch keinen Super-Zug, kann dieser Punkt nicht ausgewählt werden. Verbraucht einen bestimmten Betrag an SP.

MAGIE

Verbraucht einen bestimmten Betrag an SP/Verbraucht 1 MP pro Gebrauch.



Verwenden der Magie, die die Figur gelernt hat. Bei jedem Gebrauch wird ein MP verbraucht. Wählen Sie den Zauber mit und bestätigen Sie mit . Während Sie den Zauber auswählen, können Sie mit seine Beschreibung anzeigen.

FOKUS



Verbraucht einen bestimmten Betrag an SP/Verbraucht 1 MP pro Anwendung. Betrag an SP erhöhen. Der Betrag hängt ab vom Spirit-Rating der Figur, die diesen Befehl verwendet.

ENDE DES KAMPFES

Gewinnt die Gruppe den Kampf, wird der Ergebnis-Bildschirm angezeigt. Der Betrag an Erfahrungspunkten, Gold und Magie-Erfahrungspunkten (im Hinblick auf die Farbe der Waffe, die benutzt wurde) wird berechnet und summiert. Erreichen die Erfahrungs- oder Magie-Erfahrungspunkte einer Figur einen bestimmten Level, steigt er/sie um einen Erfahrungs-Level/Magie-Erfahrungsrang auf. Sammelt eine Figur Magie-Erfahrung, so lernt sie einen neuen Zauberspruch entsprechend dem Attribut (Farbe) der Magie-Erfahrung. Um den Ergebnis-Bildschirm zu verlassen, drücken Sie **A**. Der Inhalt der Ergebnis-Bildschirme ist bei normalen und Schiffs-Kämpfen gleich.

Exp.	Magie-Exp.	1	2	3	4	5
Yuse	Lv 12	Total Exp.	320			
Alka	Lv 12	Total Exp.	320			
Flia	Lv 3	Total Exp.	140			
Broche	Lv 14	Total Exp.	320			

SPIRIT-SYSTEM

Spirit-Punkte - oder SP - zeigen den Wert der Aktionen an, die Ihre Gruppe als Ganze ausführen kann, und sind als grüne Anzeige oben auf den Kampf-Bildschirmen dargestellt. In normalen Kämpfen werden Punkte verbraucht, wenn Sie Magie oder Super-Züge benutzen. Bei Schiffs-kämpfen kosten alle Befehle Punkte - außer RENNEN, SCHUTZ, FOKUS und OBJEKT. Je stärker die Magie oder der Super-Zug, desto mehr SP verbraucht die Aktion. Sie bekommen einen bestimmten Betrag an SP in jeder Runde dazu, und sie können mit dem "Fokus"-Befehl noch mehr Punkte aufreiben. Da dieser Wert für alle in der Gruppe gilt, kann einer in der Gruppe für SP sorgen, während die anderen Magie oder Super-Züge einsetzen. Der Ausgang der Schlacht kann von dieser Taktik abhängen - setzen Sie sie effektiv ein.

WECHSELN DER FARBE (ATTRIBUT) DER WAFFE & MAGIE ERLERNEN

Es gibt sechs Farben von Moon Stones: grün, rot, lila, blau, gelb und silber. Jede Farbe hat spezielle Eigenschaften. Je nach den Farben der Moon Stones, die Sie haben, können Sie die Farbe Ihrer Waffen wechseln. Damit verändern Sie die Eigenschaften der Waffen. Um die Farbe zu wechseln, drücken Sie **Y**, während Sie Ihre Kampf-Aktion auswählen. Sie können auch die Farbe beim "Objekt"-Befehl ändern. Wählen Sie den "Objekt"-Befehl und wählen Sie dann mit **↔** "Waffen"... Dann wählen Sie die Waffe mit **↑↓** und bestätigen mit **A**, um das Moon Stone-Fenster zu öffnen. Mit **↔** suchen Sie eine Farbe aus und bestätigen mit **A**. Auch die Feinde haben Attribute, und mit diesen Eigenschaften greifen sie an. Wenn Sie mit einer Farbe angreifen, die der des Gegners entgegengesetzt ist, können Sie größten Schaden anrichten (s. Tabelle unten).



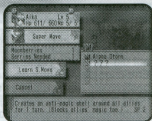
Am Ende des Kampfes werden Punkte für Magie-Erfahrung für die Farbe Ihrer Waffe vergeben. Erreichen die Magie-Erfahrungspunkte einen bestimmten Betrag, lernt die Figur neue Magie für diese Farbe. Die Figuren bekommen den doppelten Betrag an Magie-Erfahrung für die Farbe, mit der sie selbst, und den einfachen Betrag für die Farbe(n), mit der/denen die anderen Gruppenmitglieder ausgerüstet sind.

GRÜN	>	ROT	>	LILA	>	GRÜN
ROT	<<>	LILA	>	BLAU	>	GELB
ROT	>	BLAU	>	GELB	>>	GRÜN
BLAU	>	LILA	>	GELB	<	SILBER

">>" heißt, dass der Schaden größer ist als bei ">"

ERLERNEN VON SUPER-ZÜGEN

Die Figuren erlernen neue Super-Züge, wenn sie so genannte "Moonberries" essen. Um einen Super-Zug zu lernen, wählen Sie den Befehl "Super Zug" auf dem Figuren-Status-Bildschirm des Status-Menüs (s. S. 101). Die Reihenfolge der Super-Züge, die die Figuren lernen können, ist festgelegt. Die Anzahl von Moonberries, die gebraucht wird, hängt vom jeweiligen Super-Zug ab.



ÜBER DEN STATUSWECHSEL

Wenn im Kampf die Farbe des Namens eines Freundes/Gegners auf dem Status-Bildschirm wechselt, heißt das, dass die Figur ihren Status gewechselt hat.

Rot - Lila	unter Schutz
Gelb - Grün	Angriff wird unschädlich gemacht
Gelb	Statusänderung wird blockiert durch Magie oder Angriff.
Blau	Statusänderung wird blockiert.
RL+GG+G+B	Alle Angriffe des Feindes werden unschädlich gemacht.

Verändert sich der Status der Figur durch Gift etc., erscheinen die folgenden Icons auf dem Status-Bildschirm.



GIFT

Verliert HP am Ende der Runde.



KONFUSION

Greift jeden an, Freund oder Feind.



BEWUSSTLOS

Wenn HP auf Null fallen.



STILLE

Kann keine Magie benutzen.



REGENERIERUNG

Bekommt HP am Ende der Runde zurück.



STEIN

Kann eine bestimmte Zahl von Runden nicht kämpfen.



MÜDIGKEIT

Kann keine SP wiederbekommen.



STÄRKE

Größere Angriffs- und Verteidigungswerte.



SCHLAF

Kann nicht kämpfen, bis er/sie aufwacht.



SCHWÄCHE

Alle Fähigkeiten sind geringer.



TEMPO

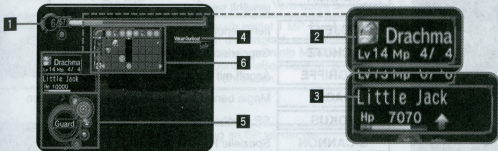
Wird schneller.

- STÄRKE wird rot; TEMPO blau angezeigt.

SCHIFFS-KAMPF

Bei dieser Art Gefecht kämpfen Vyse und seine Freunde gegen ein gegnerisches Schiff von ihrem eigenen Schiff aus. Abgesehen von den Kämpfen, die als feste Ereignisse auftreten, beginnt ein Kampf, wenn Sie auf ein gegnerisches Schiff treffen.

SCHIFFS-KAMPF-BILDSCHIRM



1 SPIRIT-PUNKTE-ANZEIGE

Das ist der Wert der Aktionen, die Ihre Gruppe als Ganze ausführen kann. Die Punkte werden verbraucht, wenn "Magie", "Angriff", "Super-Kanone" und "Crew"-Befehle benutzt werden. Die grüne Anzeige zeigt die gegenwärtigen SP, die rote sagt, wie viele SP in der Runde gebraucht werden. Am Ende jeder Runde wird der Betrag an SP, entsprechend der Zahl der Figuren in der Gruppe, die Aktionen ausführen können, wiederhergestellt. Sie können auch mit Hilfe des "Focus"-Befehls einen bestimmten Betrag zurückbekommen.

2 STATUS DER FIGUREN, DIE AKTIONEN DURCHFÜHREN KÖNNEN

LV gibt den gegenwärtigen Level an Kampfkraft oder Fähigkeiten der Figur an, und MP gibt an, wie viele MP die Figur benutzen kann.

3 NAME DES SCHIFFS/HP/STATUS

HP gibt den gegenwärtigen/maximalen Wert an. Fallen die HP auf Null, sinkt das Schiff, und das Spiel ist vorbei. Abweichungen im Status werden von einem Icon angezeigt. Dieses Icon zeigt Ihnen, in welchem Zustand Ihr Schiff ist (beschädigt, Kraft erhöht etc....)

4 NAME DES GEGNERISCHEN SCHIFFS/HP

Abweichungen im Status werden von einem Icon angezeigt (s. S. 94). Hier können Sie den Status (Zustand) des gegnerischen Schiffs sehen.

5 SCHIFFS-KAMPF-BEFEHL (S. 96)

6 KAMPF-GITTER (S. 98)

SCHIFFS-KAMPF-BEFEHL

Sind Sie an der Reihe, müssen Sie für jede Figur einen Befehl eingeben, beginnend mit Vyse. Mit **↑↓←→** wählen Sie "Schiffs-Kampf-Befehl" und drücken **A** zur Bestätigung. (Es gibt Befehle, die Sie nicht geben können.) Drücken Sie **B**, um abzubrechen. Weisen Sie die Befehle auf dem Battle Grid Kampf-Gitter zu, und der Schiffskampf beginnt. Haben Sie "Item" oder "Magie" gewählt, drücken Sie **X**, um eine Erklärung anzuzeigen (drücken Sie noch einmal, um die Erklärung zu schließen).



RENNEN	Aus dem Kampf fliehen (kann gegen Bosse nicht gewählt werden)
OBJEKT	Item benutzen
SCHUTZ	Gegnerischen Angriff abwehren
ANGRIFFE	Angriff mit ausgerüsteter Waffe
MAGIE	Magie benutzen oder Magic Cannon abfeuern
FOKUS	SP erhöhen
S-CANNON	Spezielle Kanone abfeuern
CREW	Befehl, der benutzt werden kann, wenn Vyse Captain seines eigenen Schiffes geworden ist

RENNEN



Aus dem Kampf flüchten. Gebrauch wie im normalen Kampf (S. 91)

OBJEKT



Gewähltes Item benutzen. Gebrauch wie im normalen Kampf (S. 92).



SCHUTZ



Ausweichmanöver ausführen, Schaden durch gegnerische Angriffe verringern.

ANGRIFF

Verbraucht bestimmten Betrag an SP.

Kanonen abfeuern. Wählen Sie "Angriff", dann mit   die Kanone, mit der das Schiff ausgerüstet ist, und drücken Sie  zur Bestätigung. Es gibt drei Typen von Waffen mit verschiedenen Eigenschaften (S. 99).

MAGIE

Verbraucht bestimmten Betrag an SP/1 MP pro Gebrauch.

Magie benutzen. Jeder Gebrauch kostet 1 MP. Die Auswahlmethode ist dieselbe wie im normalen Kampf (S. 92). Auch die magisch aufgeladenen Kanonenkugeln, die eine Figur gegen einen Gegner abfeuert, werden wie normale Munition behandelt, da Sie mit dieser Kanone wie mit einer gewöhnlichen danebenschießen können. Sie müssen die "Magic Cannon" haben, um magisches Kanonenfeuer zu verwenden.

FOKUS

Stellt einen bestimmten Betrag an SP wieder her.




S-CANNON

Verbraucht bestimmten Betrag an SP.

Einige der Schiffe, die Vyse segelt, können mit Special Cannons ausgerüstet sein. Sie können diese nur in Gebieten benutzen, die von einem bestimmten Icon gekennzeichnet sind. Es wird viel SP verbraucht, aber die Kanone feuert mit ungeheurer Durchschlagskraft. Das kann den Verlauf des Kampfes entscheiden.

CREW

Verbraucht bestimmten Betrag an SP.




Hat Vyse sein eigenes Schiff, kann er der Crew an Bord Befehle geben. Gehen Sie auf "Crew", wählen Sie mit   die Crew und drücken Sie  zur Bestätigung. Jedes Crewmitglied hat seine/ihre bestimmten Fähigkeiten wie z.B. SP zurückgewinnen oder das Schiff reparieren (Schiffs-HP wiedererlangen). Auch hier ist der Betrag an SP, der gebraucht wird, je nach Crewmitgliedern verschieden. Mit ihren Fähigkeiten können Sie die Schiffsschlacht zu Ihren Gunsten wenden oder Ihr Schiff verbessern.

SCHIFFS-KAMPF-BILDSCHIRM

Bei jeder Runde im Kampf kann jedes Ihrer Gruppenmitglieder eine Aktion ausführen. Je nachdem, wie viele Figuren Sie in Ihrer Gruppe haben, ist jede Runde in einzelne Schritte unterteilt. Mit vier Gruppenmitgliedern sind das also vier Schritte pro Runde. Nachdem Sie eine Aktion für eine Figur gewählt haben, erscheint ein entsprechendes Icon oben auf dem Bildschirm auf dem "Kampf-Gitter".

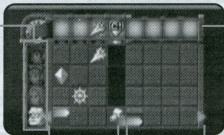
WIE MAN MIT DEM KAMPF-GITTER BEFEHLE EINGIBT

Sie müssen für jede Figur in Ihrer Gruppe einen Befehl (S. 96) eingeben. Pro Runde kann eine Figur nur eine Aktion ausführen.

Mit     wählen Sie einen Befehl und drücken **A** zur Bestätigung. Ein Icon, das die Aktion zeigt, wird auf dem Kampf-Gitter angezeigt. Danach wählen Sie mit   den Schritt, in dem die Figur ihre Aktion ausführen soll, und bestätigen Sie mit **A**. Drücken Sie **B**, um die Auswahl abzubrechen.

DIE FIGUREN

Wählen Sie der Reihe nach, beginnend mit Vyse. Schauen Sie auf das Verhältnis von Chance/Gefahr, um Ihre Entscheidung zu treffen.



GRAD VON CHANCE/GEFAHR

Zeigt Vyses Chance auf einen Angriff an oder die Gefahr, angegriffen zu werden. Überprüfen Sie das, wenn Sie die Aktionen auswählen, um den Kampf für sich zu entscheiden.

GEGENWÄRTIGE RUNDE

NÄCHSTE RUNDE

WIE MAN DEN GRAD VON CHANCE/GEFAHR SIEHT



sicher

Grün → gelb

gefährlich

→ rot



Chance



kann S-Cannon abfeuern

AKTIONSRUNDEN FÜR DEN ANGRIFF

Es gibt drei Typen von Geschützen, die Sie bei Schiffsangriffen benutzen können, mit verschiedenen Eigenschaften. Wenn Sie keine gute Position gegenüber dem gegnerischen Schiff haben, kann dieses außerhalb der Reichweite von Haupt- und Sekundär-Kanonen liegen. Ihr Feuer wäre in diesem Falle nutzlos. Es kann auch sein, dass Sie danebeschießen, je nach Zielgenauigkeit der Kanone.

MAIN CANNON


Feuert und trifft im selben Schritt.
Durchschlagskräftig, verbraucht aber viel SP.

SECONDARY CANNON


Mit zusätzlichem SP-Verbrauch können Sie in aufeinanderfolgenden Schritten schießen.

TORPEDO


Sie können bestimmen, in welchem Schritt Sie feuern und in welchem Sie treffen wollen.

VERZWEIGUNG DER ROUTE NACH EINER NACHRICHT

Im Schiffskampf gibt es Punkte, an denen Sie strategische Entscheidungen treffen müssen. Mit wählen Sie eine Strategie aus dem Menü und bestätigen mit .

Je nach Ihrer Wahl geht die Schlacht anders aus, und auch das Timing von Chancen und Gefahren verändert sich. Auch Ihre Aktionen in der Runde haben einen Einfluss. Wenn sich die Anzeigen für die nächste Runde einpendeln, heißt das, dass in der nächsten Runde eine Verzweigung kommen kann. Handeln Sie mit Umsicht, wenn Sie den Kampf gewinnen wollen.



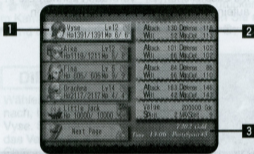


STATUS-MENÜ

STATUS-MENÜ-BILDSCHIRM

Außer im Kampfmodus können Sie das Status-Menü anzeigen, indem Sie **X** drücken, solange Sie im freien Himmel, in den Siedlungen oder den Dungeons sind. (Auch während eines Ereignisses wird es nicht angezeigt.)

Mit **↑/↓** wählen Sie einen Menüpunkt (Figur, Schiff) und drücken **A** zur Bestätigung. Mit "weiter" oder mit der **L-/R**-Taste blättern Sie um. Mit **←/→** blättern Sie zwischen den Status-Bildschirmen für jede Figur. Drücken Sie **B**, um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren.



1 FIGUREN-FENSTER

Zeigt den gegenwärtigen/maximalen Wert von HP und MP sowie seinen gegenwärtigen Level.

2 FIGUREN-STATUS (S. 101)

Zeigt den Status von jeder Figur an. Mit **←/→** bewegen Sie sich zwischen den Seiten, um den Status zu überprüfen.

3 GOLD/ZEIT/GEGENWÄRTIGE MAXIMALE SP

Zeigt den Betrag von Geld (Gold) an, den Sie zur Zeit haben, die verstrichene Zeit und die gegenwärtigen maximalen SP.

4 JOURNAL (S.104)

Lesen Sie das Journal, um zu überprüfen, was passiert ist und was entdeckt wurde.

5 CREW AUSWECHSELN (S. 105)

Wechseln Sie Ihre Crewmitglieder aus.

6 PINTA-QUEST (S.105)

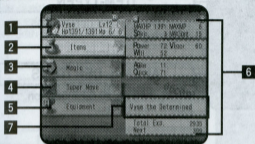
Geben Sie Pinta den Befehl, loszuziehen/zurückzukehren.

7 OPTIONEN (S.106)

Verändern Sie verschiedene Optionseinstellungen.

FIGUREN-STATUS-BILDSCHIRM

Wenn Sie eine Figur oder ein Schiff auswählen, wird sein/ihr Status-Bildschirm zur Überprüfung angezeigt. Mit **◀▶** blättern Sie zwischen den Status-Bildschirmen der Figuren. Sie können auch Items oder Magie einsetzen, um den Status wiederherzustellen, die Figur mit Waffen, Rüstung und Zubehör auszustatten oder "Moonberries" benutzen, um neue Super-Züge zu erlernen. Wählen Sie einen Menüpunkt mit **▲▼** und drücken Sie **A** zur Bestätigung. Mit **L/R** blättern Sie zwischen den Figuren. Drücken Sie **B**, um zum Status-Menü-Bildschirm zurückzukehren.


■ Eigenschaften der Figur

- HP/MAXHP: Gegenwärtige/maximale Hit Points
- MP/MAXMP: Gegenwärtige/maximale Magie-Punkte
- Angriff: Angriffsfähigkeit bei normalem Angriff
- Verteid: Abwehrfähigkeit gegen normalen Angriff
- Kraft: Kraft, die normale Angriffe beeinflusst
- Willen: Willenskraft, die magische Angriffe beeinflusst
- Vital.: Kraft, die Abwehrfähigkeiten beeinflusst
- MagVert: Abwehr gegen Magie
- Treffer%: Treffer-Chance bei normalem Angriff
- Auswich%: Chance, einem normalen Angriff auszuweichen
- Geschick: Beeinflusst die Chance auf Ausweichen und kritischen Treffer
- Schnell%: Beeinflusst Schnelligkeit ihrer/seiner Aktionen
- Total Exp.- Erfahrg.: Summe der bisher gesammelten Erfahrungspunkte
- Näch.: Erfahrungspunkte für den nächsten Level
- Rang: Magie-Rang in den jeweiligen Farben
- Näch.: Magie-Erfahrungspunkte für den nächsten Rang

■ Eigenschaften des Schiffes:

- Value: Geldwert des Schiffes
- HP/MAXHP: Gegenwärtige/maximale Hit Points Ihres Schiffes
- MP/MAXMP: Gegenwärtige/maximale Magiepunkte

1 FIGUREN-FENSTER

Zeigt den gegenwärtigen/maximalen Wert von HP und MP sowie den gegenwärtigen Level der Figur an. Drücken Sie **L/R**, um zwischen den Figuren zu wechseln.

2 OBJEKTE (S.102)

Items benutzen.

3 MAGIE (S.102)

Magie benutzen.

4 SUPER ZUG (S.103)

Neue Super-Züge lernen.

5 AUSTRÜSTUNG (S.103)

Figur mit Waffen, Rüstung und Zubehör ausstatten.

6 FIGUREN-STATUS

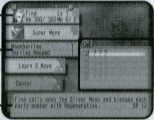
Zeigt den Status der Figur im Detail an. Drücken Sie **L/R**, um zwischen den Figuren zu blättern.

7 GEGENWÄRTIGER TITEL

Vryses Titel, der sich mit dem Verwegenheits-Wert verändert. Einen Titel gibt es nur für Vryse.

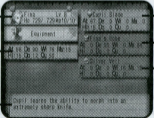
SUPER ZUG

Die Figuren können neue Super-Züge lernen. Dazu sind so genannte "Moonberries" nötig. Moonberries werden von Feinden nach dem Kampf fallen gelassen, oder Sie finden sie in Schatzkisten. Wählen Sie zunächst die Figur. Das können Sie entweder im Status-Menü tun und dann "Super-Zug erlernen" auswählen, oder indem Sie **L/R** auf dem Super-Zug-Bildschirm drücken und zwischen den Figuren blättern. Dann wählen Sie mit **↑/↓** den Super-Zug, der gelernt werden soll, und bestätigen mit **A**. Sie können jedoch nur die Züge wählen, die schwarz angezeigt sind. Es wird eine Beschreibung angezeigt, die Sie brauchen können, um zu entscheiden, welche Figur als nächstes einen Super-Zug lernen soll. Haben Sie nicht genügend Moonberries, kann er/sie nichts lernen, da die Anzahl der Moonberries für verschiedene Super-Züge unterschiedlich ist. Drücken Sie **B**, um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren.

FIGUR		SUPER-ZUG, DER GELERNT WERDEN KANN
ANZAHL DER MOONBERRIES		Sie können keine Super-Züge wählen, die in grauen Buchstaben angezeigt werden.
BESCHREIBUNG DES SUPER-ZUGES		

AUSRÜSTUNG

Statten Sie die Figur mit Waffen, Rüstung und Zubehör aus. Wählen Sie zunächst eine Figur. Das können Sie entweder auf dem Status-Menü-Bildschirm tun und dann "Ausrüstung" wählen, oder indem Sie **L/R** während des Ausrüstungs-Bildschirms drücken, um zwischen den Figuren zu blättern. Dann wählen Sie die Ausrüstung mit **↑/↓** und bestätigen mit **A**.

FIGUR		WAFFE
GEGENWÄRTIGER STATUS		RÜSTUNG
BESCHREIBUNG DES ITEMS		ZUBEHÖR

BILDSCHIRM AUSTRÜCKUNG WECHSELN

Auf dem Bildschirm "Ausrüstung wechseln" wählen Sie mit **↑**/**↓** den Gegenstand (Waffe, Rüstung, Zubehör), den Sie austauschen wollen, und drücken Sie **A** zur Bestätigung. An dieser Stelle werden potenzielle Wechsel in den Parametern angezeigt, die durch das Umrüsten entstehen können. Wollen Sie die Waffe austauschen, müssen Sie die Farbe (Eigenschaft) festlegen. Mit **←**/**→** wählen Sie einen Moon Stone aus Ihrem Besitz und drücken **A** zur Bestätigung (zum Wechseln der Farbe s. S. 93). Drücken Sie **B**, um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren.

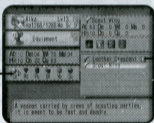
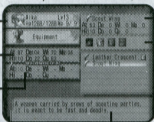
FIGUR

GEGENWÄRTIGER STATUS

EFFEKTE DES WECHSELS

Grün zeigt an, dass der Wert ansteigt. Rot sagt aus, dass der Wert fällt.

MOON STONES



GEGENWÄRTIGES ITEM

FIGUR(EN), DIE AUSGERÜCKT WERDEN KÖNNEN

Das/die Gesichter-Icon(s) der Figur(en), die mit dem gewählten Item ausgestattet werden können, werden heller angezeigt.

ERKLÄRUNG DES AUSGEWÄHLTEN ITEMS

ITEMS, DIE DIE FIGUR HAT

Das Item, das die Figur im Augenblick hat, wird mit einem "E" rechts neben dem Namen angezeigt.

JOURNAL

Im Journal finden Sie die Liste mit Entdeckungen. Mit **↑**/**↓** wählen Sie "Journal lesen/Entdeckungen" und bestätigen mit **A**. Drücken Sie **B**, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

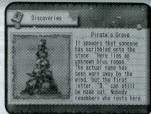
JOURNAL LESEN

Dies ist ein Buch mit Eindrücken, die Vyse und seine Freunde auf ihren Abenteuern sammeln. Es ist in Form eines Tagebuchs geschrieben. Die Einträge stammen von verschiedenen Leuten, und im Laufe der Reisen wird das Buch immer dicker. Mit **←**/**→** blättern Sie (1/2), mit **↑**/**↓**/**↔** wählen Sie einen Abschnitt und drücken **A** zur Bestätigung. Beim Lesen des Journals blättern Sie mit **L**/**R** zwischen den Seiten und Abschnitten. Drücken Sie **B**, um zum vorigen Bildschirm zurückzugelangen.



ENTDECKUNGEN

Sie können sich die Liste Ihrer Entdeckungen anschauen. Jede neue Entdeckung kommt automatisch auf die Liste. Mit **◀▶** blättern Sie (1/2/3/4), mit **▲▼** wählen Sie die Entdeckung, die Sie ansehen möchten, und drücken **△** zur Bestätigung. Wenn Sie das Bild und die Beschreibung der Entdeckung anschauen, drücken Sie **L/R**, um zur nächsten/vorigen Entdeckung zu gelangen. Drücken Sie **Ⓟ**, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.



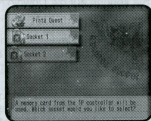
CREWWECHSEL

Hat Vyse sein eigenes Schiff, kommt der Menüpunkt "Crewwechsel" hinzu. Sie können nach Crewmitgliedern suchen und sie an Bord bitten. Das Schiff hat aber eine begrenzte Kapazität, und Sie können für einen Posten nur ein aktives Mitglied haben. Sie können für jeden Posten ein Crewmitglied in Reserve haben (wenn es nur ein Crewmitglied für einen bestimmten Posten gibt, ist er/sie automatisch an Bord). Mit **▲▼** wählen Sie einen Posten und bestätigen mit **△**. Als nächstes wählen Sie mit **▲▼** das Crewmitglied, das Sie an Bord haben wollen, und drücken **△**. Die übrigen Crewmitglieder bleiben im Basislager in Bereitschaft. Sie können die Crew jederzeit austauschen. Drücken Sie **Ⓟ**, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

PINTA QUEST

Sie können Pinta beauftragen, zu einem Mini-Spiel auf Ihrem VM aufzubrechen oder zurückzukehren. Wenn Sie Pinta irgendwo finden, wird der Menüpunkt "Pinta Quest" hinzugefügt, und Sie können das Minispiel herunterladen. Wenn Sie "Pinta Quest" auswählen, wird der Speicherkarten-Auswahl-Bildschirm angezeigt. Mit **▲▼** wählen Sie den Erweiterungsanschluss (1 oder 2), zu dem Sie das Mini-Spiel herunterladen wollen, und drücken **△** zur Bestätigung.

▲ Haben Sie keine Speicherkarte in einem der Anschlüsse, können Sie diesen Anschluss nicht auswählen.



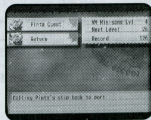
PINTA AUSSENDEN/ZURÜCKRUFEN

Haben Sie keine "Pinta Quest"-Datei auf Ihrem VM, wird der Menüpunkt "Dispatch" (Lossenden) angezeigt. Drücken Sie **△**, um eine Anwendungsdatei auf Ihr VM zu schreiben. Gibt es eine "Pinta Quest"-Datei auf Ihrem VM, sehen Sie den Menüpunkt "Return" (Rückkehr). Drücken Sie **△**, um die Erfahrung zu berechnen, die Pinta in seiner Mission auf Ihrem VM gewonnen hat, und um die Items, die er gefunden hat, einzusammeln.

- Pintas Level steigt entsprechend den Erfahrungspunkten, die er sammelt.
- Das Gold, das er gesammelt hat, kommt zu dem von Vyse hinzu.
- Gesammelte Items kommen zu denen von Vyse hinzu.

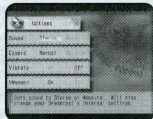
Nach der Berechnung wird die Mini-Spiel-Datei neu geschrieben. Drücken Sie **Ⓟ**, wenn Sie fertig sind, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

Sie benötigen 83 freie Speicherblöcke, um "Pinta Quest" herunterzuladen. Eine genaue Beschreibung finden Sie auf der offiziellen "SKIES of ARCADIA"-Homepage (wählen Sie "Homepage" auf dem Titel-Bildschirm).



OPTIONEN

Sie können verschiedenen Einstellungen verändern. Mit **↑/↓** wählen Sie den Options-Punkt, mit **←/→** verändern Sie die Einstellung, mit **A** bestätigen Sie. Drücken Sie **B**, um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren.



KLANG

Schaltet den Sound auf Stereo oder Mono.

KAMERA

Verändert die Richtung der Steuerung, wenn die Ich-Perspektive benutzt wird.

RUMBLE

Wenn ein Vibration Pack angeschlossen ist, wird hier die Vibration ein und ausgeschaltet.

VM-SOUND

Schaltet den Sound des VM ein und aus.



HOMEPAGE

Sie können auf die Download-Seite der offiziellen SKIES of ARCADIA-Webseite zugreifen. Dort bekommen Sie verschiedene Items. Wenn Sie sich bei der Dreamarena angemeldet haben, wählen Sie "Homepage", um den lokalen Home-Bildschirm anzuzeigen. Wählen und bestätigen Sie "SKIES of ARCADIA Official Page", dann wählt sich Ihr Browser automatisch ein, und Sie gelangen auf die Homepage. Sie haben keinen Zugang zum Internet, wenn Sie nicht als Benutzer bei der Dreamarena angemeldet sind. Melden Sie sich also mit Hilfe von Dreamkey an. Nähere Informationen finden Sie im Dreamkey-Handbuch.

Fragen:

SEGA-Kundendienst

Internet:

www.dreamcast-europe.com

Telefon:

0180 30 00 410

L-MENÜ/R-MENÜ

Wenn Sie die offizielle SKIES of ARCADIA-Homepage anschauen, können Sie mit **L** das **L**-Menü und mit **R** das **R**-Menü öffnen (drücken Sie noch einmal, um das Menü zu schließen). Mit **↑/↓** wählen Sie einen Menüpunkt aus, mit **A** bestätigen Sie.

Gracias por adquirir SKIES of ARCADIA.
Recuerda que este software está diseñado exclusivamente para la consola Dreamcast.
Lee detenidamente este manual de instrucciones antes de empezar a jugar a SKIES of ARCADIA.

SKIES of ARCADIA™

ÍNDICE

ANTES DE EMPEZAR	108
CONTROLES BÁSICOS	108
INICIO DEL JUEGO	111
ESTRUCTURA DEL JUEGO Y COMO GUARDAR	112
CIELOS (VIAJAR EN BARCO)	114
ALDEAS Y MAZMORRAS	116
TIPOS DE BATALLA	120
MENÚ DE ESTADO	130
PÁGINA WEB	136

Si quieres más información, selecciona Página Web en la pantalla de presentación para acceder a la página oficial de Skies of Arcadia.

SKIES of ARCADIA es compatible con una tarjeta de memoria. La unidad Visual Memory (VM) se vende por separado. Consulta abajo los bloques necesarios para guardar archivos. No extraigas la tarjeta de memoria ni desconectes el mando de control mientras se guarda o carga un archivo de partida.



Archivo de partida de
27
SKIES of ARCADIA
27 bloques por archivo.



Archivo ejecutable de VM
83
83 bloques por archivo.
[ARCADIA_E_VM] (Pág. 135)



ANTES DE EMPEZAR

Este juego consta de dos discos. Si es la primera vez que juegas, introduce el disco 1 para iniciar el juego. Cuando empieces a jugar el disco 2, puedes iniciar el juego directamente desde él.

CÓMO CAMBIAR LOS DISCOS

Cuando llegues a un punto del juego donde sea necesario cambiar el disco, aparecerá la pantalla de la derecha. Pulsa el botón **A** para acceder a la pantalla Guardar y guarda los datos. Para guardar la partida, consulta la página 113. Después de guardar la partida, pulsa el botón **B**. Aparecerá un mensaje para cambiar el disco. Sigue las instrucciones de la pantalla para cambiar el disco. Tras verificar el archivo guardado, empezará el segundo disco.



CONTROLES BÁSICOS

SKIES of ARCADIA es un juego para un solo jugador. Conecta el mando de control Dreamcast en el puerto del mando A de la consola Dreamcast.

Botón analógico

Botón X

Gatillo Izquierdo

Botón direccional

Botón Y

Gatillo Derecho

Botón START

Botón B

Botón A

Si estás utilizando el periférico Vibration Pack (se vende por separado), insértalo en el puerto de expansión 2 del mando de control Dreamcast. El periférico Vibration Pack no queda perfectamente encajado cuando se conecta al puerto de expansión 1 y podría caerse durante la partida.

- No toques nunca el botón analógico o los gatillos **L/R** mientras enciendes la consola Dreamcast. Si lo haces, puedes provocar un fallo en el proceso de inicio del mando de control que puede resultar en un mal funcionamiento durante el juego.
- No se garantiza el funcionamiento con periféricos distintos al mando de control Dreamcast.

CONTROLES EN ALDEAS Y MAZMORRAS (página 116)

Botón direccional/analógico	Mover al jugador / Cambiar el ángulo de la cámara en la perspectiva de 1ª persona.
Botón A	Buscar objetos / Hablar con la gente / Introducir selección / Leer siguiente mensaje.
Botón B	Cancelar.
Botón X	Abrir / Cerrar menú de Estado.
Botón Y	Cambiar perspectiva: Normal / 1ª persona (no siempre disponible).
Gatillos Izquierdo/Derecho	Girar el ángulo de la cámara en la perspectiva normal.
Botón START	Desplegar / Ocultar minimapa.

CONTROLES PARA BATALLAS NORMALES (página 121)

Botón direccional / analógico	Selección de comandos: Seleccionar comando / Mover cursor. Seleccionar amigo / enemigo: ←→ ...Mover cursor / ↑↓ ...Seleccionar amigo o enemigo.
Botón A	Introducir selección.
Botón B	Cancelar.
Botón X	Abrir menú de Estado de los miembros del grupo / Mostrar descripciones de objetos y magia.
Botón Y	Cambiar color del arma (página 123).
Gatillos Izquierdo/Derecho	Mover cámara.
Botón START	Cancelar animación del súper movimiento del jugador. (Sólo si se pulsa durante los primeros instantes.)

- En cualquier momento de la partida puedes pulsar simultáneamente los botones **A**, **B**, **X** e **Y**, así como el botón **START**, para reiniciar el juego y regresar a la pantalla de presentación.

CONTROLES BÁSICOS

CONTROLES PARA BATALLAS DE NAVÍOS (página 126)

Botón direccional/analógico	Seleccionar comando / Mover cursor.
------------------------------------	-------------------------------------

Botón A	Introducir selección.
----------------	-----------------------

Botón B	Cancelar.
----------------	-----------

Botón X	Mostrar descripciones de objetos y magia.
----------------	---

* El botón B, los gatillos Izquierdo y Derecho y el botón START no se utilizan.

CONTROLES EN EL AIRE (página 114)

Botón direccional	Cambiar ángulo de la cámara.
--------------------------	------------------------------

Botón analógico	Mover el navío del jugador.
------------------------	-----------------------------

Botón A	Buscar objetos / Hablar con otro navío / Entrar en aldeas o mazmorras / Introducir selección / Leer siguiente mensaje.
----------------	--

Botón B	Cancelar.
----------------	-----------

Botón X	Abrir / Cerrar menú de Estado.
----------------	--------------------------------

Gatillo Izquierdo	Descender.
--------------------------	------------

Gatillo Derecho	Ascender.
------------------------	-----------

Botón START	Mostrar mapa / Entrar en el navío / Guardar.
--------------------	--

* El botón Y no se utiliza.



INICIO DEL JUEGO

COMIENZO

El juego comienza con un vídeo introductorio y cuando finaliza aparece la pantalla de presentación. Pulsa el botón START para desplegar el menú principal. Pulsa **▲▼** en el botón analógico o el botón direccional para realizar tu selección en el menú y pulsa el botón **△** para aceptar.

JUEGO NUEVO

Comienza una partida desde el principio

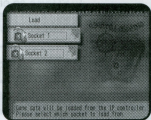
CONTINUAR

Puedes seleccionar esta opción si introduces una tarjeta de memoria con una partida guardada en el mando de control Dreamcast conectado al puerto de mando A de la consola Dreamcast.



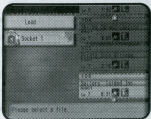
SELECCIONAR TARJETA DE MEMORIA (PUERTO DE EXPANSIÓN)

Cuando selecciones "CONTINUAR", aparecerá la pantalla de carga. Utiliza **▲▼** para seleccionar el puerto de expansión 1 ó 2 y pulsa el botón **△** para introducir tu selección. (Nota: Si no hay una tarjeta de memoria en un puerto, no podrás seleccionar ese puerto.)



SELECCIONAR ARCHIVO

Después, utiliza **▲▼** para seleccionar el archivo que quieres usar para continuar la partida y pulsa el botón **△** para aceptar. Se te pedirá que confirmes que quieres cargar ese archivo. Usa **▲▼** para seleccionar Sí / No y pulsa el botón **△** para aceptar.



PÁGINA WEB

Accede a la página oficial de SKIES of ARCADIA.
Consulta la página 136 para obtener más información.



ESTRUCTURA DEL JUEGO Y CÓMO GUARDAR

SKIES of ARCADIA es un juego cuyo escenario principal está compuesto por cielos e islas flotantes. Vyse, el personaje principal, surca los cielos con su barco volador, explora las aldeas y mazmorras a pie y entabla batallas. Éste es el desarrollo básico del juego.

RELACIÓN ENTRE MODOS

ALDEAS Y MAZMORRAS

En aldeas, mazmorras y edificios Vyse se mueve a pie para explorar y hablar con otros personajes. (Página 116)

CIELOS

Vyse surca los cielos en barco. El área que Vyse puede explorar se amplía dependiendo del tamaño del navío y la potencia del motor. (Página 114)

MODOS DE BATALLA

Si Vyse se encuentra con enemigos mientras explora mazmorras o viaja en barco, se desencadenará una batalla. Hay dos tipos de batalla: batallas normales y batallas de navíos. (Página 120)

CÓMO MOVERSE ENTRE ALDEAS / MAZMORRAS Y CIELO

DESDE EL CIELO A UNA ALDEA / MAZMORRA

Acércate a la isla o edificio con tu barco y pulsa el botón **A**. Si puedes desembarcar en la isla, tu personaje pasará a la isla.

DESDE UNA ALDEA / MAZMORRA AL CIELO

Si quieres pasar de una aldea o mazmorra al cielo, acércate al barco al que quieres embarcarte y pulsa el botón **A**. Aparecerá un mensaje para confirmar que quieres regresar a tu barco. Utiliza **↕** para hacer la selección y pulsa el botón **A** para aceptar.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando los puntos de Salud (PS) de todos los personajes del grupo o los puntos de Salud del barco llega a cero, la partida termina y regresas a la pantalla de presentación. Sin embargo, en las batallas con los jefes se te preguntará si deseas continuar la partida. Utiliza **↕** para seleccionar "Nunca me rindo" o "Me rindo", y pulsa el botón **A**.

CÓMO GUARDAR

En las aldeas / mazmorras y en las mazmorras para el barco sólo puedes guardar tus progresos en los puntos de guardado. Acércate a un punto de guardado y pulsa el botón **A** para abrir la pantalla Guardar. Durante un viaje normal por los cielos, puedes guardar en cualquier lugar. Pulsa el botón **START** para abrir el menú y selecciona "GUARDAR" para abrir la pantalla Guardar.



Mientras viajas en barco



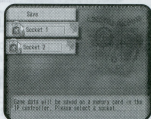
Punto de guardado especial en el cielo



Punto de guardado en la aldea / mazmorra

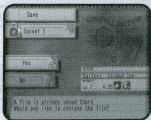
SELECCIÓN DE TARJETA DE MEMORIA (PUERTO DE EXPANSIÓN)

Selecciona la tarjeta de memoria para guardar la partida. Utiliza **▲▼** para elegir el "puerto de expansión 1" o el "puerto de expansión 2" y pulsa el botón **A** para confirmar. No podrás seleccionar una tarjeta de memoria si no has introducido una tarjeta de memoria en uno de los dos puertos.



GUARDAR ARCHIVO SELECCIONADO

Después, utiliza **▲▼** para seleccionar el archivo de juego que quieres guardar y pulsa el botón **A** para aceptar. Se te pedirá que confirmes si quieres guardar el archivo o sobrescribirlo si hay datos anteriores (si sobrescribes, los datos anteriores serán borrados). Utiliza **▲▼** para seleccionar SÍ / NO y pulsa el botón **A** para aceptar. No podrás guardar si no dispones de suficientes bloques libres.



CUANDO NO HAY UN ARCHIVO GUARDADO EN LA TARJETA DE MEMORIA

Si al seleccionar una tarjeta de memoria no hay un archivo de SKIES of ARCADIA guardado en ella, el juego creará un archivo automáticamente. En ese momento, se te preguntará si quieres cambiar el icono en la VM por el de SKIES of ARCADIA. Utiliza **▲▼** para seleccionar SÍ / NO y pulsa el botón **A** para aceptar. Para guardar los datos del icono son necesarios dos bloques de memoria.



CIELOS (VIAJAR EN BARCO)

Viaja y explora el terreno a bordo del navío. Con tu primer navío, las áreas a las que puedes viajar son limitadas, pero dependiendo del tamaño del barco y con algunas modificaciones, podrás incrementar gradualmente las áreas a las que puedes acceder. Utiliza el botón analógico para dirigir el barco, el botón direccional para cambiar el ángulo de la cámara, el gatillo izquierdo para hacer descender el barco y el gatillo Derecho para hacerlo ascender. Pulsa el botón START para abrir el menú, el botón **A** para desembarcar en una isla (entrar en una aldea) y el botón **X** para abrir el menú de Estado.

PANTALLA



1 NOMBRE DE LA ISLA / ALDEA / EDIFICIO

Si te acercas a una isla, aldea o edificio que ya conoces, su nombre aparecerá en pantalla. Pulsa el botón **A** cuando aparezca el nombre para desembarcar allí.

2 ALTÍMETRO

Muestra la altitud a la que estás volando.

3 BRÚJULA

Muestra la dirección en la que estás volando.

PANTALLA DEL MENÚ

A bordo del barco, pulsa el botón START para abrir el menú. Usa **↑**/**↓** para seleccionar el elemento del menú y pulsa el botón **A** para aceptar.



MAPA

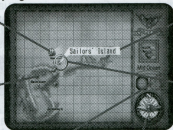
Puedes comprobar tu ubicación y la dirección en la que estás volando. El mapa sólo muestra las áreas que has explorado. Según avance la historia, irás descubriendo más sobre el mundo del juego.

BARCO

Tu ubicación actual en el mapa. La dirección en la que parpadea la luz es la dirección hacia la que se dirige el barco.

ALDEAS Y EDIFICIOS

Las islas (aldeas) y edificios que hayas visitado aparecerán indicados con alfileres rojos.



NOMBRE DE LA ISLA (ALDEA)

Muestra el nombre de la isla (aldea) y el lugar (zona en el cielo) que está mostrando la lupa.

LUPA

Utiliza **↑**/**↓**/**←**/**→** para mover la lupa, y así localizar y comprobar los lugares que has visitado.

ALTÍMETRO

Indica la altitud a la que estás volando.

BRÚJULA

Indica la dirección hacia la que se dirige tu barco.

PASAR PUENTE

Puedes moverte por el interior del barco y hablar con la tripulación. (En algunos barcos no podrás seleccionar esta opción.) La conversación puede proporcionarte pistas importantes, así que utilízala como referencia. La manera de moverse y conversar es la misma que en "Aldeas y Mazmorras" (página 116). También puedes pulsar el botón **A** para desplegar el menú de Estado. Para regresar a los cielos, examina el timón del puente de mando. Se te preguntará si quieres partir.

GUARDAR

Guarda tu avance en la partida hasta ese momento. Consulta la sección "Cómo Guardar" (página 113). No obstante, recuerda que en ciertas áreas sólo puedes guardar en los puntos de guardado.

ENCUENTROS

Arriba, en los cielos, hay muchos otros navíos además de los Piratas Aéreos. Cuando sean barcos privados y mercantes, acércate y pulsa el botón **A** para hablar con ellos. Cuando te encuentres con barcos de la Armada Imperial o con adversarios piratas, entablaréis una batalla de navíos. Cuando un barco enemigo esté cerca, en tu brújula aparecerá una señal de aviso "!!". En la página 120 encontrarás más información sobre cómo combatir en este juego.



DESCUBRIMIENTOS

En esta larga aventura, Vyse y sus amigos viajan a diversos lugares del mundo, como cielos inexplorados e islas jamás pisadas por el hombre. Podrás descubrir ruinas legendarias o nuevas especies de criaturas. Guía tu barco hacia nuevas áreas y explora lugares. Si realizas un Descubrimiento, se te notificará. Al igual que los grandes descubridores, Vyse y sus amigos plasmarán sus nombres en la historia de este mundo.

CÓMO HACER UN DESCUBRIMIENTO

Cuando hay un posible Descubrimiento, la brújula comienza a girar rápidamente. Pulsa el botón **A** y el Descubrimiento aparecerá en pantalla.



VENDER INFORMACIÓN SOBRE DESCUBRIMIENTOS AL GREMIO

Cuando hagas un Descubrimiento o necesites información sobre posibles Descubrimientos, ve al Gremio de los Marineros en las aldeas. Allí podrás comprar y vender información. Vyse y sus amigos no son los únicos que hacen Descubrimientos. Si un explorador rival vende la información antes que tú, tu información perderá valor. En la página 118 encontrarás más información sobre el Gremio de los Marineros.



VER DESCUBRIMIENTOS EN TU DIARIO

Si haces un Descubrimiento, éste será añadido a tu lista de Descubrimientos en el menú de Estado. Puedes examinarlo en cualquier momento, siempre que puedas abrir el Diario en pantalla. En la página 134 encontrarás más información sobre el Diario.



ALDEAS Y MAZMORRAS



Recorre la aldea para conseguir información, entra en las tiendas para comprar objetos o explora las mazmorras. Utiliza el botón analógico o el botón direccional para guiar a Vyse en una dirección, pulsa los gatillos Izquierdo / Derecho para girar la cámara y pulsa el botón **A** para hablar con la gente o examinar lo que Vyse tiene enfrente. También puedes pulsar el botón **X** para abrir el menú de Estado y pulsar el botón **START** para mostrar u ocultar el minimapa.

Minimapa

En el mapa se refleja tu ubicación actual y la dirección hacia la que te diriges con la marca **▲**.

SUBIR / BAJAR POR ESCALAS Y POSTES

Pulsa el botón **A** cuando te encuentres frente a una escala o un poste para agarrarlos. Después, utiliza **▲**/**▼** para ascender o descender. Si te acercas al final de la escala o poste, Vyse se bajará automáticamente.

EXAMINAR

En ciertos lugares, como frente a un estante o un letrero, pulsa el botón **A** para examinar la zona.

HABLAR CON LA GENTE

Cuando te encuentres frente a un personaje con el que puedas hablar, pulsa el botón **A** para iniciar la conversación. Hay ciertos casos en los que, tras hablar, el personaje puede unirse a ti como miembro del grupo o de la tripulación. En algunos casos puede que tengas que elegir una respuesta.

CONSEGUIR OBJETOS

Cuando te encuentres frente a un cofre de tesoro, pulsa el botón **A** para abrirlo y conseguir el objeto de su interior. Sin embargo, si con ese objeto excedes el número máximo de objetos que puedes llevar (99), no podrás cogerlo.

DESCANSAR

Puedes descansar en una posada. Hay un punto de guardado en el interior de la posada, así que en ella podrás guardar tu progreso. Para descansar, acércate al dueño de la posada y pulsa el botón **A** para hablar. Utiliza **▲**/**▼** para seleccionar "Pasar la noche / Salir", y pulsa el botón **A** para aceptar. Al descansar, los personajes recuperan puntos de Salud y de Magia, y el barco repone todos sus puntos de Salud.



COMPRAR Y VENDER

Entra en las tiendas de la aldea para comprar y vender armas y objetos. Cuando te encuentres frente a un mercader, pulsa el botón **A** para hablar. Utiliza **↕** para seleccionar el elemento del menú y pulsa el botón **A** para aceptar.

COMPRAR Y VENDER ARMAS / OBJETOS / REPUESTOS

Puedes comprar y vender objetos y repuestos para el barco. Utiliza **↕** para seleccionar "COMPRAR / VENDER / SALIR" y pulsa el botón **A** para aceptar.

SELECCIONAR OBJETO

Utiliza **↕** para seleccionar el objeto que deseas comprar / vender, y pulsa el botón **A** para aceptar. Si hay más objetos de los que aparecen en la lista, utiliza **↔** para cambiar de lista. Aparecerá información sobre quién puede llevar cada objeto y los parámetros cuando se lleva cada objeto. (El valor de incremento aparecerá en verde y el de disminución en rojo. Pulsa el botón **X** para cambiar entre las diferencias de valor y los valores absolutos.) Utiliza esto como guía para tus compras.

SELECCIONAR CANTIDAD

Selecciona el número de objetos que deseas comprar o vender. Utiliza **↕** para incrementar / reducir la cantidad en uno, **↔** para incrementar / reducir la cantidad en diez y pulsa el botón **A** para aceptar. Pulsa el botón **B** para regresar a la pantalla anterior.

EQUIPAR OBJETO

Puedes equipar inmediatamente armas, armaduras, accesorios o repuestos del barco después de comprarlos. Con los parámetros de cambio como referencia, selecciona al personaje que deseas equipar con ese objeto. Los objetos que el personaje llevaba previamente no se perderán.

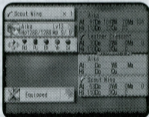
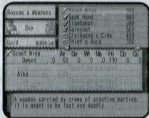
CHARLAR SOBRE TEMAS VARIADOS

Puedes hablar con los comerciantes.

- Conversando puedes conseguir información y objetos que no aparecen en la lista normal.

SALIR

Salir de la tienda.



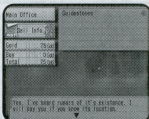
EL GREMIO DE LOS MARINOS

En el Gremio de los Marineros, que encontrarás en aldeas de todo el mundo, puedes comprar y vender información sobre Descubrimientos. Para comprar o vender información, acércate al Maestro del Gremio y pulsa el botón **A** para hablar. Utiliza **↕** para seleccionar "Comprar y vender información sobre Descubrimientos / Charlar sobre temas variados / Salir" y pulsa el botón **A** para aceptar.



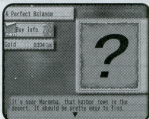
VENDER INFORMACIÓN

Utiliza **↕** para seleccionar la información que deseas vender y pulsa el botón **A** para aceptar. Si hay más información de la que aparece en la lista, utiliza **↔** para cambiar de lista. Si tardaste mucho en hacer el Descubrimiento o esperaste demasiado antes de vender la información, ésta verá reducido su valor.



COMPRAR INFORMACIÓN

Puedes comprar información sobre posibles Descubrimientos. Utiliza **↕** para seleccionar la información que deseas comprar y pulsa el botón **A** para aceptar. Si hay más información de la que aparece en pantalla, utiliza **↔** para cambiar la lista. La información detallada es cara, pero los rumores son baratos.



CHARLAR SOBRE TEMAS VARIADOS

Puedes pedir información sobre el gremio al Maestro del Gremio.

SALIR

Salir del gremio.

EL CRECIMIENTO DE CUPIL Y LOS CHUMS

Cupil, la misteriosa criatura amiga de Fina, crece comiendo un alimento (objeto) especial llamado "chum". Cuando Cupil crece, puede adoptar diversas formas. Cuando te acercas a un chum, Cupil reacciona para avisarte. Cuando Cupil reaccione a un chum, pulsa el botón **A** para examinar la zona. Cuando Cupil detecte un chum, te lo hará saber de una de las siguientes maneras:

- Cuando esté activado el sonido de la unidad VM, emitirá un pitido.
- Cambiará la apariencia de Cupil en la pantalla de la unidad VM.
- Cuando el periférico Vibration Pack esté conectado y la vibración activada, el periférico vibrará.



CHUMS

EL RANGO DE BUCANERO

El valor del rango de Bucanero de Vyse varía dependiendo de los sucesos y las respuestas que selecciones en las conversaciones. Si tomas las decisiones correctas y realizas acciones valientes, el valor aumenta y la actitud de la gente hacia Vyse cambia. Si tienes rango de Bucanero alto, la gente confiará en ti y será más fácil tratar con ella. Cuando haya un cambio en el rango de Bucanero, un sonido te indicará que el rango ha subido o bajado. Puedes hacerte una idea de tu rango de Bucanero abriendo la pantalla "Estado del personaje" del menú de Estado (página 130) y comprobando el certificado que tiene Vyse.



FUNCIONAMIENTO DE LA BASE Y DE LA TRIPULACIÓN

En algún momento durante la aventura, Vyse conseguirá su propio navío. A partir de ahí, además de miembros para el grupo, como Aika y Fina, puedes reclutar tripulantes y embarcarlos. También establecerás tu propia base, como el Capitán Dyne y su Isla del Pirata.

FUNCIONAMIENTO DE LA BASE

Cuando haya un constructor, podrás invertir dinero para mejorar la base. A esto se le llama el Funcionamiento de la Base. Puedes cambiar la apariencia de las estructuras, así como sus funciones. También puedes hacer de tu base un lugar más interesante llevando nuevos tripulantes y construyendo nuevos edificios.



FUNCIONAMIENTO DE LA TRIPULACIÓN

Cuando Vyse obtenga su propio barco, podrá buscar tripulantes para llevarlos a bordo. El barco mejorará según las habilidades de la tripulación. Por ejemplo, si tienes un artillero a bordo, la capacidad de disparo del barco se verá incrementada. Durante una batalla de navíos, puedes seleccionar "Comando Tripulación" para que el tripulante haga su trabajo. Los posibles miembros de la tripulación están repartidos por todo el mundo. Pero no todos estarán deseando embarcarse, algunos exigen condiciones especiales. Que se unan como tripulantes es cosa de Vyse.





TIPOS DE BATALLA

Hay dos tipos de batalla diferentes: batalla normal, en la que los miembros del grupo y sus enemigos se enfrentan en el terreno; y batalla de navíos, en la que tu barco se enfrenta al barco enemigo. En cada turno, darás instrucciones a cada personaje. Cuando los puntos de Salud (PS) del personaje lleguen a cero, no podrá continuar la batalla, pero los puntos de Salud aumentarán a uno cuando concluya la batalla (sólo en el modo Batalla Normal). Si los puntos de Salud (PS) de todos los personajes del grupo o del barco llegan a cero, se acabará la partida. (En batallas contra un jefe, puedes continuar la partida.)

BATALLA NORMAL

PANTALLA DE BATALLA NORMAL

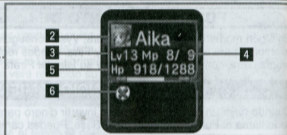


1 PUNTOS DE ESPÍRITU

Éste es el valor conjunto de las acciones que tu grupo puede realizar. Se reduce cuando se producen ataques especiales y magia. Aparecerá como valor actual / valor máximo. El indicador verde muestra la cantidad que puedes gastar en ese turno, y el rojo la cantidad que se va a utilizar. Después de cada turno, la cantidad se incrementa de acuerdo al número de personajes que pueden realizar una acción. También puedes incrementar esta cantidad seleccionando el comando "ENFOQUE". Después de cada batalla, el valor regresa a la cantidad que tenía al principio de la batalla.

2 ROSTRO Y NOMBRE DEL PERSONAJE

El color alrededor del rostro del personaje indica el color del arma que lleva. (Página 123)



Pantalla de Estado simplificada (En el modo Batalla)

3 NIVEL

Indica el nivel de habilidad de lucha actual del personaje.

4 PUNTOS DE MAGIA

Indica los puntos de Magia que puedes gastar. El valor indica el valor actual / máximo de puntos de Magia. Si utilizas puntos de Magia, la cantidad de puntos de Magia se reducirá en una unidad.

5 PUNTOS DE SALUD (PS)

Indica la fuerza física del personaje. El valor indica el valor actual / máximo. Cuando disminuye hasta cero, el personaje no puede luchar.

6 ESTADO

Aquí aparecerán los iconos en caso de que aumenten temporalmente los atributos, se sufran los efectos adversos de un veneno, etc.

7 COMANDO DE BATALLA

Ver descripción a continuación.

COMANDO DE BATALLA

En cada turno, seleccionarás una acción de lucha para cada personaje, comenzando por Vyse. Utiliza para seleccionar un comando de acción de lucha, como súper movimiento, magia, etc., y pulsa el botón para aceptar (en determinadas situaciones no se pueden seleccionar algunos comandos). Pulsa el botón para cancelar. Para cambiar el color del arma que tiene el personaje, pulsa el botón (dependiendo de la Piedra Lunar que tengas, cada vez que pulses el color cambiará siguiendo este orden: verde> rojo> púrpura> azul> amarillo> plata). Pulsa el botón para mostrar el estado del grupo (pulsa de nuevo para cerrarlo). Además, puedes pulsar el botón cuando seleccionas un objeto o magia para mostrar su descripción (pulsa el botón de nuevo para cerrar la ventana).



HUIDA

Escapar de la batalla (no se puede elegir contra los jefes).

OBJETO

Usar objeto.

GUARDIA

Defenderte de los ataques enemigos.

ATAQUE

Atacar con el arma que tenga el personaje.

SÚPER MOVIMIENTO

Utilizar el súper movimiento de cada personaje.

MAGIA

Usar magia.

ENFOQUE

Incrementar PE.

HUIDA

Escapar de la batalla. Sólo Vyse (o el primer personaje del turno) puede seleccionarlo. Recuerda que esta opción no te permitirá escapar el 100% de las veces. De los jefes nunca puedes escapar.

TIPOS DE BATALLA

OBJETO



Usa el objeto seleccionado. Utiliza para seleccionar el tipo de objeto y pulsa el botón o . Después, usa para seleccionar el objeto (usa para cambiar de lista) y pulsa el botón . Por último, usa para seleccionar al personaje que utilizará el objeto y pulsa el botón (a menos que el objeto afecte a todo el mundo). También puedes cambiar el equipo. Aunque cambies de arma no perderás el turno, por lo que podrás utilizarla para atacar en el mismo turno.

GUARDIA



Protégete para reducir la posibilidad de recibir daño. El nombre del personaje que esté en GUARDIA aparecerá en color rojo púrpura. Este comando sólo está activo un turno.

ATAQUE



Ataca con el arma equipada. Al seleccionar esta opción, aparecerá un cursor sobre el enemigo al que puedes atacar. Usa para seleccionar al enemigo y pulsa el botón para aceptar. Dependiendo del color (atributo) del arma, el enemigo sufrirá diferente daño. (Página 123)

SÚPER MOVIMIENTO

Consume una cantidad determinada de PE



Utiliza el súper movimiento que ha aprendido el personaje. Selecciona "SúperM", usa para seleccionar el súper movimiento y pulsa el botón para aceptar. A la vez que seleccionas el súper movimiento, pulsa el botón para ver su descripción. Los puntos de Espíritu consumidos varían dependiendo del súper movimiento (página 124). Si el personaje todavía no ha aprendido ningún súper movimiento, esta opción no podrá ser seleccionada.

MAGIA

Consume una cantidad determinada de PE / consume 1 PM por uso



Utiliza la magia que ha aprendido el personaje. Cada vez que la utilice consumirá 1 punto de Magia. Utiliza para seleccionar la magia y pulsa el botón para aceptar. Cuando selecciones la magia, pulsa el botón para ver la descripción.

ENFOQUE



Incrementa la cantidad de puntos de Espíritu (PE). La cantidad depende del valor de espíritu del personaje que utilice este comando.

FINAL DE LA BATALLA

Cuando el grupo gane la batalla, aparecerá la pantalla de resultados. Se calcularán y añadirán los puntos de Experiencia, oro y puntos de Experiencia de magia (con respecto al color del arma utilizada) que se han ganado. Cuando los puntos de Experiencia o puntos de Experiencia de magia de los personajes alcancen cierto nivel, se incrementará su nivel de experiencia / nivel de experiencia de magia. Cuando aumenta la experiencia de magia de un personaje, se añade un nuevo hechizo a su experiencia de magia. Para salir de la pantalla de resultados, pulsa el botón **A**. El contenido de la pantalla de resultados es el mismo, tanto en las batallas normales como en las de navíos.

Exp.	Mag. Exp.	Escal.
Kise Lv12	Total Exp. 201	201
Kira Lv12	Total Exp. 201	201
Kira Lv 12	Total Exp. 147	95
Shashine Lv14	Total Exp. 214	115

FUNCIONAMIENTO DEL ESPÍRITU

Los puntos de Espíritu (PE) indican el valor de las acciones que tu grupo puede realizar y están representados con un indicador verde en la parte superior de la pantalla de batalla. En las batallas normales, los puntos se gastarán cuando utilices magia o súper movimientos. Durante las batallas de navíos, los puntos se consumen al utilizar todos los comandos excepto Huida, Guardia, Enfoque y Objeto. Cuanto más potente sea la magia o el súper movimiento, más puntos de Espíritu se consumirán. En cada turno recuperarás PE y podrás conseguir PE adicionales con el comando "Enfoque". Como este valor es para todo el grupo, puedes hacer que un miembro del grupo recupere PE mientras los demás utilizan magia / súper movimientos que los consuman. Las condiciones de la batalla pueden cambiar según el uso que le des a estos puntos. No los desperdices.

CAMBIAR EL COLOR (ATRIBUTO) DE UN ARMA Y APRENDER MAGIA

Hay Piedras Lunares de seis colores: verde, rojo, púrpura, azul, amarillo y plata, y cada una tiene diferentes atributos. Puedes cambiar el color de las armas, de acuerdo a los colores de las Piedras Lunares que tengas. Al cambiar el color también cambian los atributos. Para cambiar el color, pulsa el botón **Y** mientras seleccionas tu acción de batalla. También puedes cambiar el color desde el comando "Objeto". Seleccióna el comando "Objeto", después utiliza **Y** para seleccionar "Armas". A continuación utiliza **Y** para seleccionar el arma y pulsa el botón **A** para abrir la ventana de Piedra Lunar. Utiliza **Y** para seleccionar el color y pulsa el botón **A** para aceptar. Los enemigos también tienen atributos y atacarán utilizándolos. Además, si atacas con el color de atributo que resiste al del enemigo, causarás más daño. (Consulta la tabla más adelante) Al final de la batalla, se entregan los puntos de Experiencia de magia para el color del arma que has utilizado. Cuando los puntos de Experiencia de magia llegan a cierta cantidad, el personaje aprenderá una nueva magia de acuerdo a ese atributo. Los personajes consiguen el doble de experiencia de magia para el color que llevan y la misma cantidad por el color (o colores) que llevan otros miembros del grupo.

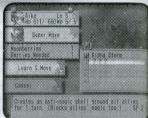


VERDE	>	ROJO	>	PÚRPURA	>	VERDE	>
ROJO	<<>>	PÚRPURA	>	AZUL	>	AMARILLO	>
ROJO	>	AZUL	>>	AMARILLO	>>	VERDE	>
AZUL	>	PÚRPURA	>	AMARILLO	<	PLATA	>

">>" indica que el daño es mayor que ">".

APRENDER SÚPER MOVIMIENTOS

Los personajes aprenden nuevos súper movimientos consumiendo objetos llamados "Moonberries" (bayas lunares). Para aprender un nuevo súper movimiento, selecciona el comando "Súper movimiento" en la pantalla de Estado del personaje del menú de Estado (página 131). El orden de súper movimientos que los personajes pueden aprender es fijo. Por otro lado, la cantidad de Moonberries necesarias depende de cada súper movimiento.



EL CAMBIO DE ESTADO

Durante la batalla, el color del nombre de un amigo / enemigo puede cambiar, indicando que el estado del personaje ha cambiado.

Rojo-Púrpura	Defendiendo.
Amarillo-Verde	Anular ataque.
Amarillo	Anular cambio de estado por magia o ataque.
Azul	Anular cambio de estado.
RP+AV+A+Az	Anular todos los ataques del enemigo.



Además, cuando el estado del personaje cambia debido a venenos, etc., aparecen los siguientes iconos en la pantalla de Estado:



VENENO

Pierde PS al final del turno.



CONFUSIÓN

Ataca a todo el mundo: amigo o enemigo.



INCONSCIENTE

Cuando los PS llegan a cero.



SILENCIO

No puede lanzar magia.



REGENERACIÓN

Recupera PS al final del turno.



PETRIFICACIÓN

No puede luchar durante una serie de turnos.



FATIGA

No puede recuperar PE.



FORTALEZA

Incrementa las habilidades de ataque y de defensa.



SUEÑO

No puede luchar hasta que despierte.



DÉBIL

Disminuye todas las habilidades.



RAPIDEZ

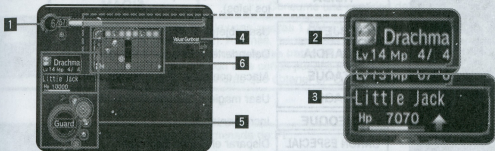
Incrementa la velocidad.

● FORTALEZA aparece en rojo; RAPIDEZ en azul.

BATALLA DE NAVÍOS

La batalla de navíos es aquélla en la que Vyse y sus amigos se enfrentan a un barco enemigo desde su propio barco. Aparte de las batallas que ocurren como eventos fijos, la batalla comienza también cuando te encuentras con un barco enemigo.

PANTALLA DE BATALLA DE NAVÍOS



1 INDICADOR DE PUNTOS DE ESPÍRITU

Éste es el valor de las acciones que tu grupo puede realizar. Se consumirá cuando se utilicen los comandos "Magia", "Ataque", "Súper cañón" y "Tripulación". El indicador verde muestra los PE actuales y el rojo la cantidad que se va a gastar en ese turno. Al final de cada turno recuperarás PE de acuerdo al número de personajes del grupo que pueden realizar acciones. Puedes recuperar una cantidad determinada si seleccionas el comando "ENFOQUE".

2 ESTADO DE LOS PERSONAJES QUE PUEDEN REALIZAR ACCIONES

NV indica el nivel actual de lucha o capacidad del personaje y PM indica el número de puntos de Magia que puede utilizar.

3 NOMBRE DEL BARCO / PS / ESTADO

PS indica el valor actual / máximo. Cuando los PS llegan a cero, el barco se hunde y termina la partida. Si se produce un aumento o anomalía en el estado, se indicará por medio de un icono. El icono indicará en qué condiciones se encuentra el barco (dañado o con sus capacidades reducidas, etc.).

4 NOMBRE DEL BARCO ENEMIGO / PS

Si se produce un aumento o anomalía en el estado, se indicará por medio de un icono. (Página 124) (Puedes ver el estado—condiciones—del barco enemigo.)

5 COMANDOS DE LA BATALLA DE NAVÍOS (página 126)

6 TABLERO DE BATALLA (página 128)

COMANDOS DE LA BATALLA DE NAVÍOS

Cuando sea tu turno, se te pedirá que elijas comandos para cada personaje, comenzando por Vyse. Utiliza para seleccionar Comando de Batalla de Navíos y pulsa el botón para aceptar. (Hay algunos comandos que no podrás utilizar.) Pulsa el botón para cancelar. Indica los comandos para el tablero de batalla y comenzará la batalla de navíos. Cuando selecciones "Objeto" o "Magia", pulsa el botón para ver la explicación (pulsa de nuevo para cerrar).



HUIDA	Huir de la batalla (no se puede seleccionar contra los jefes).
OBJETO	Usar objeto.
GUARDIA	Defenderte del ataque enemigo.
ATAQUE	Atacar con el arma que tengas preparada.
MAGIA	Usar magia o disparar Cañón Mágico.
ENFOQUE	Incrementar PE.
CAÑÓN ESPECIAL	Disparar el Cañón Especial.
TRIPULACIÓN	Este comando no se puede utilizar hasta que Vyse se convierta en capitán de su propio barco.

HUIDA

Huir de la batalla. Se utiliza de la misma forma que en la batalla normal. (Página 121)



OBJETO

Usar el objeto seleccionado. Se utiliza de la misma forma que en la batalla normal. (Página 122)



GUARDIA

Realiza maniobras evasivas, reduciendo el daño producido por los ataques enemigos.



ATAQUE

Consume una cantidad determinada de PE.



Dispara los cañones. Selecciona "Ataque", utiliza para seleccionar el cañón con el que está equipado el barco y pulsa el botón para aceptar. Hay tres tipos de armas con características totalmente diferentes. (Página 129)

MAGIA

Consume una cantidad determinada de PE /1 PM por uso.



Usa la magia. Cada vez que la usas, gastas 1 PM. El método de selección es el mismo que en la batalla normal (página 122). Además, las balas de cañón cargadas mágicamente con las que el personaje dispara contra el enemigo se tratan de la misma manera que los disparos normales de cañón, ya que con este cañón puedes fallar el disparo de la misma forma que con uno normal. Recuerda que tendrás que obtener el "Cañón Mágico" para poder disparar magia.

ENFOQUE

Recupera una cantidad determinada de PE.



CAÑÓN ESPECIAL

Consume una cantidad obligatoria de PE.



Algunos de los barcos en los que navegue Vyse pueden estar equipados con Cañones Especiales. Sólo puedes utilizarlos en las áreas marcadas con un icono especial. Consume muchos PE, pero el cañón realiza un disparo de gran potencia. Utilizarlo puede cambiar el curso de la batalla.

TRIPULACIÓN

Consume una cantidad obligatoria de PE.










Cuando Vyse posea su propio barco, podrá dar órdenes a la tripulación a bordo del mismo. Selecciona "Tripulación", usa para seleccionar la tripulación y pulsa el botón para aceptar. Cada miembro de la tripulación tiene sus propias capacidades, como recuperar PE o reparar el barco (recuperando PS del barco). La cantidad de PE gastados varía dependiendo del miembro de la tripulación. Recordando sus capacidades puedes hacer que la batalla de navíos se desarrolle a tu favor, o incluso mejorar las capacidades del barco.

PANTALLA DE BATALLA DE NAVÍOS

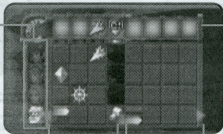
Durante cada turno de una batalla de navíos, cada miembro de tu grupo puede realizar una acción. Dependiendo de cuántos personajes tengas en tu grupo, cada turno se dividirá en una serie de asaltos. Así, con cuatro miembros en el grupo, cada turno se dividirá en cuatro asaltos. Cuando selecciones una acción para cada personaje, aparecerá un icono señalando esa acción en la parte superior de la pantalla del "Tablero de Batalla".

CÓMO ASIGNAR COMANDOS USANDO EL TABLERO DE BATALLA

Tienes que elegir un comando (página 126) para cada personaje del grupo. Sin embargo, como se ha indicado antes, cada personaje sólo puede ejecutar un comando por turno. Utiliza    para seleccionar un comando y después pulsa el botón  para aceptar. En el tablero de batalla aparecerá un icono mostrando la acción que has elegido. Después, usa  para seleccionar el asalto en el que quieres que el personaje ejecute la acción, y pulsa el botón  para aceptar. Pulsa el botón  para cancelar la selección.

PERSONAJES

Selecciona por orden, comenzando por Vyse. Mira el grado de posibilidad / peligro antes de tomar una decisión.



GRADO DE POSIBILIDAD / PELIGRO

Indica la posibilidad de Vyse de atacar o el peligro de ser atacado. Compruébalo cuando selecciones acciones, para sacar ventaja en la batalla.

TURNO ACTUAL

SIGUIENTE TURNO

CÓMO VER EL GRADO DE POSIBILIDAD / PELIGRO



Seguro

Verde → Amarillo → Rojo

Peligro



Posibilidad



Puede
disparar el
Cañón
Especial

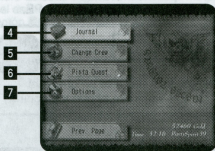


MENÚ DE ESTADO

PANTALLA DEL MENÚ DE ESTADO

Excepto en el modo de Batalla, puedes pulsar el botón **ⓧ** cuando estés en los cielos, las mazmorras o las aldeas para abrir el menú de Estado. (Sin embargo, no se abrirá durante un evento.)

Utiliza **⬆** / **⬇** para seleccionar un elemento del menú (cada personaje, barco) y pulsa el botón **ⓧ** para aceptar. Selecciona "Siguiente" (o pulsa el gatillo Izquierdo / Derecho) para ir a la página siguiente. Utiliza **⬅** / **➡** para pasar de la pantalla de Estado de un personaje a la de otro. Pulsa el botón **ⓧ** para regresar a la pantalla anterior.



1 VENTANA DEL PERSONAJE

Muestra el valor actual / máximo de PS y PM, así como el nivel actual del personaje.

2 ESTADO DEL PERSONAJE (página 131)

Muestra el estado de cada personaje. Utiliza **⬅** / **➡** para desplazarte por las páginas y comprobar los estados.

3 ORO / TIEMPO / MÁXIMO PE ACTUAL

Muestra la cantidad de dinero (oro) que tienes, el tiempo transcurrido y el máximo PE actual.

4 DIARIO (página 134)

Lee el Diario para comprobar qué ha sucedido y qué se ha descubierto.

5 CAMBIA GRUPO (página 135)

Cambia a los miembros de la tripulación.

6 BÚSQUEDA DE PINTA (página 135)

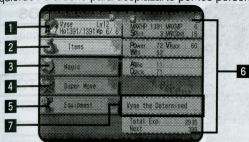
Da órdenes a Pinta para Partir / Regresar.

7 OPCIONES (página 136)

Cambia diversas opciones.

PANTALLA DE ESTADO DEL PERSONAJE

Cuando seleccionas a un personaje o un barco, aparecerá su pantalla de Estado. Utiliza **◀▶** para desplazarte por las pantallas de Estado de los personajes. También puedes utilizar objetos o magia para restaurar el estado, equipar al personaje con armas, armaduras y accesorios, o usar "Moonberries" para descubrir nuevos súper movimientos. Utiliza **⬆️⬇️** para seleccionar un elemento del menú y pulsa el botón **Ⓜ️** para aceptar. Pulsa los gatillos Izquierdo / Derecho para desplazarte por los personajes. Pulsa el botón **Ⓜ️** para regresar al menú de Estado.


1 VENTANA DEL PERSONAJE

Muestra el valor actual / máximo de PS y PM, así como el nivel actual del personaje. Pulsa los gatillos Izquierdo / Derecho para desplazarte por los personajes.

2 OBJETOS (página 132)

Usar objetos.

3 MAGIA (página 132)

Usar magia.

4 SÚPER MOVIMIENTO (página 133)

Aprender nuevos súper movimientos.

5 EQUIPO (página 133)

Equipa al personaje con armas, armaduras y accesorios.

6 ESTADO DEL PERSONAJE

Muestra el estado detallado del personaje. Pulsa los gatillos Izquierdo / Derecho para desplazarte por los personajes.

7 CERTIFICADO ACTUAL

El certificado de Vyse varía de acuerdo a su rango de Bucanero. El certificado sólo aparece para Vyse.

■ Parámetros del personaje

PS/MÁX PS: Valor actual / máximo de puntos de Salud.

PM/MÁX PM: Valor actual / máximo de puntos de Magia.

Atacar: Capacidad de ataque o ataque normal.

Defender: Capacidad de defensa contra un ataque normal.

Poder: Fuerza que afecta a los ataques normales.

Voluntad: Voluntad que afecta a los ataques mágicos.

Vigor: Poder que afecta a la defensa.

ProMag: Capacidad de defensa frente a la magia.

Acierto%: Posibilidades de acierto al enemigo en un ataque normal.

Esquiva%: Posibilidades de evitar al enemigo en un ataque normal.

Agilidad: Posibilidad de esquivar y proporcionar un acierto crítico.

Rapidez: Afecta a la rapidez de la acción del personaje.

Total Exp.: Total de puntos de experiencia acumulados.

Siguiente: Experiencia necesaria para el siguiente nivel.

Puesto: Nivel actual de magia (según color).

Siguiente: Puntos necesarios de experiencia de magia para pasar al siguiente nivel.

■ Parámetros del barco

Valor: Valor de tu barco.

PS/MÁX PS: Valor actual / máximo de puntos de Salud de tu barco.

PM/MÁX PM: Valor actual / máximo de puntos de Magia de tu barco.

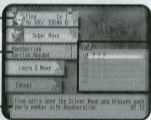
SÚPER MOVIMIENTO

Los personajes pueden aprender nuevos súper movimientos. Para aprenderlos, necesitas un objeto llamado "Moonberries" (bayas lunares). Las Moonberries pueden obtenerse cuando los enemigos las dejan caer tras la batalla o cuando las encuentras dentro de un cofre de tesoro. Primero, selecciona al personaje. Puedes seleccionar al personaje en el menú de Estado y seleccionar "Aprender Súper movimiento", o pulsando los gatillos Izquierdo / Derecho cuando estés en la pantalla de Súper movimiento para desplazarte por los personajes. Después, utiliza **↕** para seleccionar el súper movimiento que quieres aprender y pulsa el botón **Ⓐ** para aceptar. Sin embargo, sólo puedes seleccionar los movimientos que aparezcan en letras negras. Aparecerá una descripción, así que utilízala como referencia para elegir el próximo súper movimiento que debe aprender el personaje. Si no tienes Moonberries suficientes, el personaje no podrá aprender el movimiento. El número de Moonberries necesarias difiere para cada súper movimiento. Pulsa el botón **Ⓐ** para regresar a la pantalla anterior.

PERSONAJE

NÚMERO DE MOONBERRIES

DESCRIPCIÓN DEL SÚPER MOVIMIENTO



SÚPER MOVIMIENTO QUE PUEDE APRENDER

No puedes seleccionar los súper movimientos que aparecen en color atenuado.

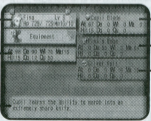
EQUIPO

Equipa al personaje con armas, armaduras y accesorios. Primero, selecciona al personaje. Puedes seleccionar al personaje en el menú de Estado y seleccionar "Equipo", o pulsar los gatillos Izquierdo / Derecho desde la pantalla de Equipo para desplazarte por los personajes. Después, selecciona el equipo con **↕** y pulsa el botón **Ⓐ** para aceptar.

PERSONAJE

ESTADO ACTUAL

DESCRIPCIÓN DEL OBJETO



ARMA

ARMADURA

ACCESORIO

PANTALLA DE CAMBIO DE EQUIPO

En la pantalla de Equipo, utiliza **↕** para seleccionar el objeto (arma, armadura, accesorio) que desees cambiar y pulsa el botón **A** para aceptar. En este momento aparecerán los posibles cambios en los parámetros después del cambio, así que utilízalo como referencia. Cuando tengas seleccionada el arma que vas a cambiar, se te pedirá que selecciones el color (atributo). Utiliza **↔** para seleccionar la Piedra Lunar que tengas y pulsa el botón **A** para aceptar (en la página 123 encontrarás más información para cambiar de color). Pulsa el botón **B** para regresar a la pantalla anterior.

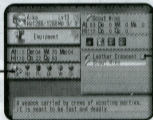
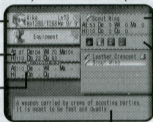
PERSONAJE

ESTADO ACTUAL

EFFECTOS DESPUÉS DEL CAMBIO

Verde indica que el valor aumentará. Rojo que el valor disminuirá.

PIEDRAS LUNARES



OBJETO EQUIPADO ACTUALMENTE

PERSONAJES QUE LO PUEDEN UTILIZAR

El icono del rostro del personaje que puede utilizar el objeto seleccionado se iluminará.

EXPLICACIÓN DEL OBJETO SELECCIONADO

OBJETOS EQUIPADOS

Cuando un objeto está equipado por el personaje, aparece una "E" a la derecha de su nombre.

DIARIO

Puedes leer el Diario y ver la lista de Descubrimientos. Utiliza **↕** para seleccionar "Leer Diario / Hallazgos", y pulsa el botón **A** para aceptar. Pulsa el botón **B** para regresar a la pantalla anterior.

LEER DIARIO

En este libro se recogen las impresiones que Vyse y sus amigos tienen sobre sus aventuras. Está escrito como un diario. Las diversas entradas del Diario están escritas por diversas personas y, a medida que avanza la historia, el Diario se actualiza automáticamente. Utiliza **↔** para desplazarte por las páginas (1/2), **↕** para seleccionar el título que quieras leer y el botón **A** para aceptar. Mientras lees el Diario, pulsa los gatillos Izquierdo / Derecho para alternar entre título (página) anterior / siguiente del Diario. Pulsa el botón **B** para regresar a la pantalla anterior.



HALLAZGOS

Consulta los descubrimientos que has realizado. Cuando se realiza un Descubrimiento, éste se añade automáticamente a la lista de Hallazgos. Utiliza ◀▶ para pasar las páginas (1/2/3/4), ⬆️⬇️⬇️⬆️ para seleccionar el Descubrimiento que quieres ver y el botón Ⓜ️ para aceptar. Mientras ves el dibujo y la descripción del Descubrimiento, pulsa los gatillos Izquierdo / Derecho para pasar al Descubrimiento anterior / siguiente. Pulsa el botón ⏪ para regresar a la pantalla anterior.



CAMBIA GRUPO

Cuando Vyse disponga de su propio barco, aparecerá un nuevo elemento de menú: "Cambia Grupo". Puedes buscar nuevos miembros para la tripulación e invitarlos a subir a bordo. No obstante, el barco tiene una capacidad máxima y sólo puedes tener un miembro activo para cada ocupación (si sólo hay un miembro de la tripulación para una ocupación concreta, el miembro subirá a bordo automáticamente). Utiliza ⬆️⬇️⬇️⬆️ para seleccionar una ocupación y pulsa el botón Ⓜ️ para aceptar. Después, usa ⬆️⬇️⬇️⬆️ para seleccionar al miembro de la tripulación que quieres tener a bordo y pulsa el botón Ⓜ️. Los demás miembros de la tripulación permanecerán a la espera en la base. Puedes cambiar la tripulación en cualquier momento. Pulsa el botón ⏪ para regresar a la pantalla anterior.

PINTA QUEST

Puedes ordenar a Pinta que parta o regrese del minijuego que puedes jugar en tu unidad VM. Cuando encuentres a Pinta en algún lugar del mundo, aparecerá este nuevo elemento en el menú y podrás descargar el minijuego. Cuando selecciones esta opción, aparece la pantalla de selección de tarjeta de memoria. Utiliza ⬆️⬇️⬇️⬆️ para seleccionar el puerto de expansión (puerto 1 / puerto 2) en el que quieres descargar el minijuego y pulsa el botón Ⓜ️ para aceptar.

▲ Si no hay una tarjeta de memoria en alguno de los puertos, no podrás seleccionar ese puerto.

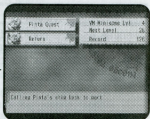


PEDIR A PINTA QUE PARTA / QUE REGRESE

Si en la unidad VM no hay un archivo de Pinta, aparecerá el elemento "Partir" en el menú. Pulsa el botón Ⓜ️ para escribir el archivo ejecutable en la unidad VM. Si hay un archivo de Pinta en la unidad VM, el elemento "Regresar" aparecerá en el menú. Pulsa el botón Ⓜ️ para calcular la experiencia que Pinta ha adquirido en su búsqueda por la unidad VM y recoge los objetos encontrados.

- El nivel de Pinta aumenta de acuerdo a los puntos de Experiencia conseguidos.
- El oro recogido se añadirá al de Vyse.
- Los objetos recogidos se añadirán a los de Vyse.

Después de los cálculos, el archivo del minijuego se reescribirá. Cuando termine, pulsa el botón Ⓜ️ para regresar a la pantalla anterior. Necesitarás 83 bloques de memoria libre para descargar el minijuego de Pinta en una unidad VM. Si deseas una descripción más detallada, selecciona Página Web en la pantalla de presentación para visitar la página oficial de Skies of Arcadia.



OPCIONES

Modifica diversas opciones del juego. Utiliza **▲▼** para seleccionar la opción, **◀▶** para hacer los cambios y el botón **A** para aceptar. Pulsa el botón **B** para regresar a la pantalla anterior.

SONIDO

Cambia la salida de sonido entre Estéreo y Mono.

CÁMARA

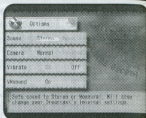
Invierte la dirección de la cámara en la perspectiva en primera persona.

VIBRACIÓN

Activa o desactiva la vibración cuando el periférico Vibration Pack esté conectado.

SONIDO VM

Activa o desactiva el sonido de la unidad VM.



PÁGINA WEB

Accede a la página de descargas de la página web oficial de SKIES of ARCADIA. En ella puedes encontrar diversos objetos. Después de registrarte como usuario de Dreamarena, selecciona "Página Web" y accederás a la pantalla principal. Selecciona y acepta "Página oficial de SKIES of ARCADIA" y el navegador marcará automáticamente y accederá a la Página Web.

No puedes acceder a Internet a menos que te hayas registrado como usuario de Dreamarena. Para registrarte utiliza el software de navegación Dreamkey. En el manual de Dreamkey encontrarás más información.

Información:

Página web:

Atención al Cliente:

Servicio de Atención al Cliente de SEGA

www.dreamcast-europe.com

902 20 23 24

MENÚ IZQUIERDO / MENÚ DERECHO

Mientras visitas la página oficial de SKIES of ARCADIA, pulsa el gatillo izquierdo para abrir el menú izquierdo y pulsa el gatillo Derecho para abrir el menú Derecho (pulsa el gatillo de nuevo para cerrar los menús). Utiliza **▲▼** para seleccionar el elemento del menú y pulsa el botón **A** para aceptar.



CREDITS

SKIES of ARCADIA

Staff

Producer

Rieko Kodama

Director

Shuntaro Tanaka

Planner

Takuya Ogawa, Takanobu Yoshino

Graphic Designer

HirotaKa Kanazawa

Programmer

Koichi Nomura

Sega Europe, Ltd.

Director of Product Development

Naohiko Hoshino

Executive Producer

Kats Sato

Assistant Producer

Akiko Koutstaal

Test Manager

Jason Cumberbatch

Language Translator

Caroline Ruiz,
Enrique Gonzalez Fajardo

Head of Product Marketing - Europe

Jim Pride

European Product marketing Executive

Mathew Quaack

Package Designer

Tom Bingle

Manual Support

Sarah Ward

Lead Tester

Nick Bennett

Associate Lead Tester

Daniel Slater

Voice Actors

Vyse

Christopher Sullivan

Aika

Victoria McCreary

Fina

Julissa Aguirre

Drachma

Joseph Hughes

Enrique

Robb McCulloch

Gilder

Jay Styne

Teodora

Fay Lumley

Alfonso

Jerry Lawrence

Gregorio

Steve Cloyes

Vigoro

Charles Martinet

Belleza

Andrea Satin

De Loco

Bill Broughton

Ramirez

Ian Reddoch

Galcian

Dennis Lancaster

Special Thanks

Yukako Suzuki, Ken Natsuhara,
Masanori Daigo, Noriyuki
Deguchi, Hideki Matsuzaki,
Takahiro Kobae

President of Product Development

Noriyoshi Ohba

Original Development

Staff

Director

Atsusi Seimiya

Chief Planner

Tomohiro Nimura

Chief Designer

Toshiyuki Mukaiyama

Chief Programmer

Tetsuichiro Hirose

Map Design Director

Koji Maekawa

Map Design

Kazutaka Karashima, Hiroshi
Soma, Takuya Ogawa

Map Scripting

Ryosuke Waki, Masaaki
Shimoma, Takaaki Tokunaga

City Maps

Masako Okuda, Makiko Kubo
Atsuko Moroe, Kayo Hoshina
Masaaki Ohki, Masayoshi Iwase

Event Maps

Yoshiharu Hayakawa, Runa
Sugiyama, Tomoko Koikeda,
Akihiro Kaneko

Dungeon Maps

Keiichi Kawase, Kensuke Kita
Shinpei Tanaka, Hitoshi
Fukazawa, Takashi Ohtsujii,
Kensei Ogiwara, Hirohiko
Samekawa, Hitoshi Honma,
Nobumichi Sugawara, Yuji Yanase

Sky Map

HirotaKa Kanazawa, Saeko
Matsuura, Kazuhiro Yamashita

Window Design

Mie Furuhashi

Map Illustration

Hiroshi Nishio

Map System ProgrammingTsumotomo Matsuo, Kenji Hiruta,
Tatsuhiro Oshii**Window Programming**

Kazuo Wakihara, Katsuhiko Yano

VMU Programming

Kenji Ohsawa

Scenario Design

Shuntaro Tanaka

Scenario Coordinator

Yuko Suzuki

Scenario Directing

Toru Shimizu, Kanji Wakabayashi

Scenario ScriptingTetsuya Ohtsubo, Hideki
Sakadume, Tatsuo Saito, Ryotaro
Fukunaga, Hiroshi Odajima,
Hideaki Kitamura, Naoyuki
Miyoshi, Tsumotomo Mizuno, Kiyoshi
Iwaoka, Takanobu Yoshino**Character Models**Shinichi Higashi, Chika Kojitani,
Yuka Miyazawa, Shizuyo Kanda,
Tetsuya Oguri, Asako Yamasaki**Character Motions**Kazuo Komuro, Motohiro Fukui
Shigeaki Taniguchi, Yoshiaki
Ogura, Hironari Hashimoto,
Masaya Takahashi, Yoshihiro
Kaneko, Takahiro Honma,
Kenichi Harada, Takashi Ohta,
Shinobu Ohmura, Kazuhiro
Miyazawa, Tsunemasa Endo,
Takayuki Naito, Takahito Otome**Villager Motions**

Shiro Kanemori, Kenichi Izawa

Scenario EffectsDaisuke Oikawa, Minobu Fujii,
Satoshi Ono**Battle System Director**

Daisuke Fujii

Battle Stage Planner

Azusa Kimura

Enemy Specs

Wataru Murakami

Enemy ModelsToshiyuki Takamatsu, Paku
Sugiura, Satoshi Yokokawa,
Tadashi Ohmine, Kiyonori
Ohsawa, Sigeru Sato, Kazuyuki
Watanabe, Nobuto Iwao**Enemy Motions**

Kentaro Nonaka, Hisashi Toyama

EffectsToshihiro Ito, Yasutaka Tanaka,
Takamitsu Watanabe, Makoto
Tanaka, Etusi Nisiura**Battle Stage Design**

Kazuo Komura

System ProgrammersYoshiaki Endo, Koichi Nomura,
Kentaro Yamamoto**Ship Battle Director**

Yorio Kuramoto

Battle ScriptingTakashi Wachi, Motoyuki Takeda,
Kazuhiisa Ohmi, Yasunari Sekine,
Tsumotomo Hotsuki**Ship Models & Motions**Tsuoyoshi Mayumi, Kenichi
Minamizawa, Hiroataka Kawai,
Masahiro Ito, Isao Wada, Motoko
Toyama**Effects**

Satoru Arai, Tsuyoshi Inaba

Battle System ProgrammersShigeharu Yoshikawa, Osamu
Sato, Junichi Ishiba**Sound Director**

Tatsuya Kozaki

BGM & Sound Effects

Yutaka Minobe, Tatsuyuki Maeda

Sound EffectsSeiro Okamoto, Mariko Nanba,
Takashi Endo, Hideki Abe,
Tomoya Ohtani, Keiichi Sugiyama**Story Consultant**

Junya Fujimoto

Illustrations

Itsuki Hoshi

Orchestra Coordination

Kiyoshi Tonozaki, Torakichi Takagi

Music Performed ByThe Skies of Arcadia Symphony
Orchestra**Manual & Package Design**

Kaoru Ichigozaki, Makoto Nishino

Planning ConsultantsAkira Nishino, Takaharu Terada,
Katsuhito Goto, Keisuke
Nakamura**Design Support**Toru Yoshida, Tsukasa Mori
Takehiko Akabane, Haruo
Nakano, Satsuki Nagano**Advisor**

Tomoyuki Ito

Special ThanksAkira Nishikawa, Hideki
Yokaichiya, Yutaka Kawasaki**Producer**

Rieko Kodama

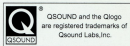
Executive Producer

Noriyoshi Ohba

ACCESS™

NetFront™
Easy Communication Everywhere
with
Java™ Virtual Machine Compliant Module

JV-Lite™



NetFront and JV-Lite (JV-Lite is compliant with Java specification) by Access Co., Ltd. is adopted for the Internet function of this product. NetFront and JV-Lite are registered trademarks of Access Co., Ltd. in Japan. Java and all Java-based trademarks and logos are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc. in the U.S. and other countries. All brands and product names are trademarks or registered trademarks of their respective companies. This software includes the font(s) licensed by NEC Office Systems, Ltd. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Fonts used in this game are supported by FONTWORKS International Limited. FONTWORKS product-names and FONTWORKS logos are registered trademarks or trademarks of FONTWORKS International Limited. Copyright 1994 FONTWORKS International Limited. All rights reserved.

www.dreamcast-europe.com



Dreamcast™

© SEGA/OVERWORKS, 2000

Skies Of Arcadia is a registered trademark or a trademark of Sega Corporation.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unauthorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o difusión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.

810-0293-50